

**BAHASA PLESETAN PADA KAOS OBLONG
PRODUK *CAK CUK* KOTA SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Sastra



oleh

Triyulianto

NIM 08210141004

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2014**

**BAHASA PLESETAN PADA KAOS OBLONG
PRODUK *CAK CUK* KOTA SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Sastra



oleh

Triyulianto

NIM 08210141004

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Bahasa Plesetan pada Kaos Oblong Produk Cak Cuk Kota Surabaya* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 30 Mei 2014
Pembimbing I,

Prof. Dr. Suhardi, M. Pd.
NIP 19540821 198003 1 002

Yogyakarta, 30 Mei 2014
Pembimbing II,

Dr. Tadkiroatur Musfiroh, M. Hum.
NIP 19690829 199403 2 001

PENGESAHAN

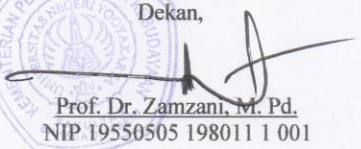
Skripsi yang berjudul *Bahasa Plesetan pada Kaos Oblong Produk Cak Cuk Surabaya* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 13 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
1. Dr. Teguh Setiawan, M. Hum.	Ketua Penguji		27 Juni 2014
2. Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M. Hum.	Sekretaris Penguji		30 Juni 2014
3. Drs. Joko Santoso, M. Hum.	Penguji I		25 Juni 2014
4. Prof. Dr. Suhardi, M. Pd.	Penguji II		26 Juni 2014

Yogyakarta, 18 Juli 2014
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.
NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Triyulianto

NIM : 08210141004

Program Studi : Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 30 Mei 2014

Peneliti,


Triyulianto

MOTTO

Semakin banyak yang kau tunda, akan semakin jauh suksesmu dan semakin menguat masalahmu.

(Penulis)



Jika kamu belum mendapatkan apa yg kamu inginkan, berusahalah lebih keras, tetap semangat.

(Irman Gusman)



Kepuasan terletak pada usaha, bukan hasil. Berusaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki.

(Mahatma Gandhi)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah

Dengan kerendahan hati mengucapkan rasa syukur kepada Allah Swt. Saya persembahkan skripsi ini kepada

Ayahanda dan Ibundaku tersayang yang dengan sabar dan semangat memberikan motivasi, dukungan, dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis sampaikan ke hadirat Allah Swt. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penyusunan skripsi *Bahasa Plesetan pada Kaos Oblong Produk Cak Cuk Kota Surabaya* dapat diselesaikan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Sholawat serta salam penulis sanjungkan kepada teladan yang baik, Rasulullah Muhammad Saw.


Rasa hormat dan terima kasih tak terhingga penulis sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Prof. Dr. Suhardi, M. Pd. dan Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M. Hum. yang penuh dengan kesabaran, kearifan, dan bijaksana telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Penulisan skripsi ini juga dapat terselesaikan karena bantuan beberapa pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada Dekan FBS UNY, Ketua Jurusan PBSI, dan Koordinator Program Studi BSI yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Akhirnya ucapan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada kedua orang tua yang dengan tulus memberikan motivasi, dukungan, dan do'a sehingga skripsi ini selesai. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada sahabat-sahabat di kampus, yaitu Shierly, Dian, Maulida, Annisa, Byute, Tofik, Angga, Hanung, Hikam serta teman-teman seperjuangan Sastra Indonesia, terutama angkatan 2008 yang telah memberikan dukungan moral, bantuan, dan dorongan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 Mei 2014

Penulis,

Triandanto

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiii
DAFTAR MATRIKS.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Batasan Istilah.....	6
 BAB II KAJIAN TEORI.....	 8
A. Ragam Bahasa.....	8
B. Hakikat Bahasa Plesetan.....	10
1. Bahasa Plesetan.....	10
2. Tujuan Bahasa Plesetan.....	14
3. Jenis-jenis Bahasa Plesetan.....	14
C. Aspek-aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Bahasa Plesetan.....	19
1. Aspek Ortografis.....	19
2. Aspek Fonologis.....	20
3. Ketaksaan.....	23
D. Fungsi Bahasa Plesetan.....	29
1. Komunikatif.....	29
2. Humor.....	30
3. Kritik Sosial.....	30
4. Kreatif.....	31
5. Eufimisme.....	31
6. Estetis.....	32
E. Topik.....	32
1. Topik Kalimat.....	34
2. Topik Wacana.....	34
F. Perusahaan <i>Cak Cuk</i>	36
G. Hasil Penelitian yang Relevan.....	37
H. Kerangka Pikir.....	39

BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Pendekatan Penelitian.....	42
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	43
C. Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	44
D. Instrumen Penelitian.....	46
E. Metode dan Teknik Analisis Data.....	48
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	49
1. Intrarater.....	49
2. <i>Debriefing</i>	50
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 51
A. Hasil Penelitian.....	51
B. Pembahasan.....	54
1. Penerapan Aspek-aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Bahasa Plesetan.....	54
a. Aspek Ortografis.....	54
b. Aspek Fonologis.....	55
1) Substitusi Bunyi.....	55
2) Permutasi Bunyi.....	56
3) Penambahan Bunyi.....	57
4) Penyisipan Bunyi.....	58
5) Kemiripan Bunyi.....	61
6) Nama.....	62
7) Peribahasa.....	63
c. Aspek Morfologis.....	64
1) Akronim.....	64
2) Singkatan.....	65
d. Aspek Semantis.....	67
1) Metonimi.....	67
2) Homonimi.....	69
2. Fungsi Wacana Plesetan pada Desain Kaos Oblong Produk <i>Cak Cuk</i>	70
a. Komunikatif.....	70
b. Humor.....	71
c. Kritik Sosial.....	73
d. Kreatif.....	74
e. Eufimisme.....	78
f. Estetis.....	79
3. Topik dalam Wacana Plesetan Desain Kaos Oblong Produk <i>Cak Cuk</i>	81
a. Topik Makanan.....	81
b. Topik Olahraga.....	83
c. Topik Pahlawan.....	84
d. Topik Prostitusi.....	85
e. Topik Monumen Sejarah.....	87
f. Topik Seni.....	90

g. Topik Kriminal.....	92
h. Topik Kota.....	93
i. Topik Kendaraan.....	94
j. Topik Bonek.....	96
BAB V PENUTUP.....	98
A. Simpulan.....	98
B. Implikasi.....	99
C. Keterbatasan Penelitian.....	100
D. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Hasil Analisis Penerapan Aspek-aspek Kebahasaan, Fungsi Wacana Plesetan, dan Topik Wacana Plesetan.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Hasil Catatan Wawancara	107
Lampiran 2: Data Penerapan Aspek-aspek Kebahasaan, Fungsi Wacana Plesetan, dan Topik Wacana Plesetan Kaos Oblong Produk <i>Cak Cuk</i>	109
Lampiran 3: Tabel Hasil Debriefing	113
Lampiran 4: Gambar Desain Kaos Oblong Produk <i>Cak Cuk</i>	124

DAFTAR SINGKATAN

Aspek-aspek Kebahasaan

SB	: Substitusi Bunyi
Per. B	: Permutasi Bunyi
Pen. B	: Penambahan Bunyi
Peny. B	: Penyisipan Bunyi
KB	: Kemiripan Bunyi
N	: Nama
O	: Ortografis
A	: Akronim
S	: Singkatan
M	: Metonimi
P	: Peribahasa
H	: Homonimi

Fungsi Wacana Plesetan

KOM	: Komunikatif
HUM	: Humor
KRI	: Kritik Sosial
KRE	: Kreatif
EUf	: Eufimisme
EST	: Estetis

Topik Wacana Plesetan

Mknn/ Mnmn	: Makanan/ Minuman
Olhrg	: Olahraga
Phlwn	: Pahlawan
Prstts	: Prostitusi
Mnmn Sjrh	: Monumen Sejarah
Sn	: Seni
Krmnl	: Kriminal
Kota	: Kota
Kndrn	: Kendaraan
Bnk	: Bonek

DAFTAR MATRIKS

	Halaman
Matriks 1: Instrumen Aspek Kebahasaan sebagai Bentuk dari Bahasa Plesetan disertai Indikatornya.....	47
Matriks 2: Instrumen Fungsi Bahasa Plesetan disertai Indikatornya.....	48
Matriks 3: Instrumen Topik Bahasa Plesetan disertai Indikatornya.....	48

BAHASA PLESETAN PADA KAOS OBLONG PRODUK *CAK CUK* KOTA SURABAYA

**Oleh Triyulianto
NIM 08210141004**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk*, (2) fungsi bahasa plesetan dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk*, (3) topik yang digunakan dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk*.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah wacana yang terdapat pada kaos oblong produk *Cak Cuk* yang berjumlah 56 desain kaos. Objek penelitiannya berupa aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan, fungsi bahasa plesetan yang terdapat pada wacana kaos oblong produk *Cak Cuk*, dan topik yang melatarbelakangi terjadinya atau penciptaan dalam wacana plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*. Data diperoleh dengan teknik simak dan catat. Instrumen penelitian ini menggunakan *human instrument*, yaitu peneliti sendiri dengan pengetahuan mengenai aspek-aspek kebahasaan, fungsi bahasa plesetan, dan topik wacana plesetan. Data dianalisis dengan metode agih dan metode padan. Metode agih digunakan untuk menganalisis aspek-aspek kebahasaan pada wacana kaos oblong produk *Cak Cuk*, sedangkan metode padan digunakan untuk menganalisis fungsi bahasa plesetan dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* dan topik dalam wacana kaos oblong produk *Cak Cuk*. Teknik analisis data yang dipakai, yaitu teknik bagi unsur langsung atau (BUL) dan teknik pilah unsur penentu yang meliputi: (1) padan referensial, (2) padan fonetikal, dan (3) padan ortografik. Keabsahan data diperoleh melalui intrarater dan *debriefing*.

Hasil penelitian terdiri dari tiga hal yaitu sebagai berikut. *Pertama*, penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan dalam wacana kaos oblong produk *Cak Cuk* meliputi empat aspek bahasa plesetan (1) bentuk bahasa plesetan dalam aspek ortografis. (2) bentuk bahasa plesetan dalam aspek fonologis meliputi substitusi bunyi, permutasi bunyi, penambahan bunyi, penyisipan bunyi, kemiripan bunyi, nama, dan peribahasa. (3) bentuk bahasa plesetan dalam aspek morfologis meliputi akronim dan singkatan. (4) bentuk bahasa plesetan dalam aspek semantis meliputi metonimi dan homonimi. *Kedua*, fungsi bahasa plesetan dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* terdiri dari enam fungsi, meliputi (1) komunikatif, (2) humor, (3) kritik sosial, (4) kreatif, (5) eufimisme, dan (6) estetis. *Ketiga*, topik dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* terdiri dari sepuluh topik meliputi, (1) topik makanan, (2) topik olahraga, (3) topik pahlawan, (4) topik prostitusi, (5) topik monumen sejarah, (6) topik seni, (7) topik kriminal, (8) topik kota, (9) topik kendaraan, dan (10) topik bonek.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah sesuatu yang penting dalam kehidupan manusia. Manusia dengan komunikasi mencoba untuk membangun suatu hubungan dengan sesamanya dalam suatu interaksi sosial. Manusia dalam berinteraksi mencoba menunjukkan diri, pikiran, rasa terhadap sesama, dan alam sekitarnya. Hal ini merupakan suatu bukti bahwa manusia adalah makhluk sosial, yakni makhluk yang tidak bisa hidup tanpa manusia yang lain.

Salah satu wujud interaksi yang dilakukan oleh manusia adalah berbicara dalam sebuah percakapan. Dalam percakapan dibutuhkan minimal dua orang di dalamnya. Satu pihak sebagai penutur dan satu pihak lain sebagai mitra tutur dengan bahasa sebagai sarana berkomunikasi yang dipahami oleh keduanya. Bahasa yang dipahami bersama oleh penutur dan mitra tutur merupakan salah satu syarat terciptanya kelancaran dalam berkomunikasi.

Alat komunikasi yang utama adalah bahasa. Setiap masyarakat dipastikan memiliki bahasa, sehingga bahasa dan masyarakat merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Hal ini diperjelas oleh pendapat yang mengatakan bahwa bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerjasama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri (Kridalaksana, 1993: 21). Dalam perkembangannya bahasa dibedakan menjadi dua, bahasa lisan dan bahasa tulis. Hal ini menyebabkan timbulnya istilah komunikasi lisan dan tulis.

Bahasa plesetan merupakan bahasa yang mengalami penyimpangan atau disampingkan dari kebakuannya. Namun, tiga kepentingan utama komunikasi (informatif, ekspresif, direktif) termuat dalam bahasa ini. Hal ini dapat dilihat dari respon pembaca atau pendengar terhadap bahasa plesetan. Ada yang kelihatan kesal, tersenyum geli, atau tersipu-sipu. Bahkan tak jarang ada yang mengecam keberadaan bahasa ini karena dianggap merusak bahasa. Namun tak sedikit pula yang terilhami untuk meniru atau mengembangkan kemampuan kreativitasnya dalam mengelola bahasa.

Masih berhubungan dengan ciri anak muda yang menyukai hal-hal baru dan lain dari yang lain, bahasa plesetan yang mereka tuangkan dalam bentuk tulisan-tulisan tidak hanya menggunakan media kertas, tetapi telah menggunakan media lain seperti kain. Sebagai dampak dari variasi bahasa yang sudah saat ini, banyak kaos oblong, tas, gantungan kunci atau gambar tempel yang bertuliskan bahasa plesetan seperti *Bukan Salah Bunda Mengandung Tapi Salah Bapak Tak Nempatin Burung*, atau *Becik Ketitik Olo Rupamu* dan masih banyak yang lain.

Bahasa plesetan sebagai suatu wujud kreativitas berbahasa pasti keberadaannya tidak tanpa alasan tertentu. Namun, sejauh ini masih sedikit pihak yang menaruh perhatian terhadap kehadiran dan perkembangan bahasa plesetan. Bahkan tidak sedikit yang menghakimi bahasa plesetan dapat merusak pendidikan bahasa. Padahal sejauh pengamatan penulis bahasa plesetan sebagai salah satu wujud kreativitas berbahasa mampu memotivasi pembaca atau penulis lain untuk mengkreasikan bahasa agar lebih bermakna dan bernuansa lain. Fenomena ini menarik penulis untuk lebih mengetahui seluk beluk bahasa plesetan. Sementara

itu dipilihnya perusahaan kaos oblong produk *Cak Cuk* karena perusahaan ini dinilai memiliki tingkat kreativitas tinggi dalam menghasilkan tulisan berbahasa plesetan dengan indikator tulisan berbahasa plesetan yang dihasilkan senantiasa mengikuti perkembangan di segala aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, sosial, sejarah, budaya dan sebagainya.

B. Identifikasi Masalah

Pemakaian ragam bahasa senantiasa dikaitkan dengan kepentingan yang ada dibaliknya. Pemakaian ungkapan, frasa dan kata di dalam menyusun teks mengikuti sistem tertentu. Ada alasan dan latar belakang mengapa suatu kata, suatu pola atau bentuk dipilih dalam menyusun suatu wacana atau teks. Bahasa plesetan sebagai salah satu wujud kreativitas berbahasa tercipta juga bukan tanpa alasan, tetapi memiliki faktor-faktor penyebab kehadiran dan juga tujuan untuk memperoleh efek-efek tertentu, dan hal ini berkaitan dengan keberadaan ujaran yang dapat dilihat dari fungsi yang diembannya.

Meski bahasa plesetan merupakan bahasa yang berisi bahasa penyimpangan-penyimpangan, bahasa demikian memiliki bentuk-bentuk atau pola tertentu yang dapat diamati sebagaimana sifat bahasa yang arbitrer sekaligus konvensional.

Berdasarkan pemaparan mengenai fenomena bahasa plesetan sebagai salah satu wujud kreativitas berbahasa maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Faktor-faktor yang menyebabkan timbulnya bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.
2. Permasalahan yang diangkat dalam bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.
3. Penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.
4. Fungsi bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.
5. Topik yang melatarbelakangi terjadinya atau dalam penciptaan bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.
6. Wacana kritis dalam bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.

C. Batasan Masalah

Mengingat berbagai keterbatasan yang ada pada peneliti, dalam penelitian ini menggunakan batasan masalah. Pembatasan masalah itu sendiri bertujuan agar pembahasan masalah dalam penelitian ini lebih fokus. Maka kajian ini akan dibatasi menjadi beberapa permasalahan.

1. Penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.
2. Fungsi bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.
3. Topik yang melatarbelakangi terjadinya atau dalam penciptaan bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.

Ketiga masalah di atas dipilih karena dianggap merupakan paling penting. Selain penting ketiga masalah di atas merupakan beberapa masalah yang

merupakan kajian dalam bahasa Indonesia. Aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk* merupakan hal yang perlu dikaji dan belum pernah dikaji sebelumnya. Fungsi bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk* belum pernah diteliti sebelumnya. Topik yang melatarbelakangi terjadinya atau dalam penciptaan dalam bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk* juga belum pernah diteliti sebelumnya. Diharapkan dengan penelitian ini dapat berguna bagi masyarakat serta lebih khususnya bagi penelaahan bahasa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa pokok masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*?
2. Apa saja fungsi bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*?
3. Apa saja topik-topik yang terdapat dalam wacana bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan perumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*

2. Mendeskripsikan apa saja fungsi bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*, dan
3. Mendeskripsikan apa saja topik yang melatarbelakangi terjadinya atau dalam penciptaan bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini mencakup manfaat secara praktis. Manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Menambah penelitian dalam bidang sosiolinguistik, khususnya penelitian yang membahas mengenai aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan.
2. Memberikan pemahaman ilmiah atas fenomena bahasa plesetan sebagai salah satu wujud kreativitas berbahasa.
3. Memberikan pemahaman ilmiah atas tulisan-tulisan berbahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.
4. Memberikan masukan informasi kepada pusat pembinaan dan pengembangan pendidikan bahasa Indonesia.
5. Bagi kepentingan ilmu pengetahuan dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam mengadakan penelitian sejenis yang lebih mendalam.

G. Batasan Istilah

Beberapa istilah yang terkait dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Bahasa Plesetan

Bahasa plesetan adalah bentuk ujaran yang didukung oleh satuan lingual, baik berbentuk kata, frasa, klausa, kalimat, atau bentuk yang lebih besar, yang bentuk dan atau maknanya disimpangkan dari yang semestinya (Supardo, 1997:1).

2. Kaos Oblong

Kaos Oblong adalah baju yang terbuat dari bahan kaos, berlengan namun tidak berkerah.

3. *Cak Cuk*

Cak Cuk adalah nama perusahaan atau grup yang menghasilkan produk-produk seperti kaos oblong dan cinderamata yang menggunakan tulisan-tulisan berbahasa plesetan sebagai hiasan pada produk-produknya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Ragam Bahasa

Istilah ragam bahasa disamakan dengan variasi bahasa (Nababan, 1984: 9 ; Suwito, 1992: 148). Namun istilah ragam bahasa lebih banyak dipakai dalam masyarakat. Dalam proses berbahasa, seorang pemakai bahasa harus senantiasa memperhatikan faktor-faktor yang melingkupi kegiatan berbahasa, seperti faktor geografis (daerah/ tempat), faktor sosial (kemasyarakatan), faktor situasi berbahasa (pemeran serta tempat berbahasa, topik, yang dibicarakan, dan jalur berbahasa), serta faktor waktu.

Soeparno (1993: 55) membagi ragam bahasa ke dalam enam golongan/ jenis seperti tersebut di bawah ini.

- a. Dialek adalah ragam bahasa yang berkaitan dengan daerah/ tempat pemakaiannya. Dalam bahasa lisan, dialek juga dapat dilihat dari segi ciri lafal, intonasi. Oleh sebab itu perbedaan antara dialek dapat dilihat dari seluruh aspek bahasa, seperti fonologi, morfologi, sintaksis, lafal, ejaan, kosa kata, dan idiom atau ungkapan.
- b. Idiolek adalah ragam bahasa yang disebabkan oleh perbedaan perorangan, karena setiap individu penutur memiliki tuturan yang berbeda dengan penutur lain.
- c. Kronolek adalah ragam bahasa dilihat dari segi kurun waktu penggunaannya. Kronolek Bahasa Indonesia dibedakan menjadi dua, yaitu (1) ragam bahasa Indonesia lama atau bahasa Melayu lama, dan (2) ragam bahasa Indonesia

baru. Perbedaan kedua ragam bahasa ini terletak pada pilihan kata dan struktur tata bahasanya.

- d. Variasi kultural adalah ragam bahasa yang disebabkan oleh perbedaan budaya masyarakat pemakainya. Suatu bahasa yang digunakan oleh penutur asli atau oleh penutur pribumi kadang-kadang mengalami perubahan dengan masuknya budaya lain.
- e. Sosiolek adalah ragam bahasa yang berkaitan dengan tingkat atau golongan sosial penutur-penuturnya. Faktor penentu terhadap adanya berbagai ragam sosial ini adalah hubungan sosial antara pembicara dengan lawan bicara. Dan sumber yang melatarbelakangi terjadinya berbagai ragam sosial, yaitu: (1) sumber yang memang telah ada dalam sistem bahasa Indonesia itu sendiri sebagai pembawa kebudayaan timur pada umumnya, dan (2) sumber yang berasal dari kebudayaan setempat.
- f. Fungsiolek adalah ragam bahasa yang berkaitan dengan situasi berbahasa, pameran berbahasa, serta topik dan jalur berbahasa. Faktor-faktor tersebut menentukan tingkat keformalan dan fungsi analitis berbahasa. Oleh sebab itu ragam ini sering disebut ragam fungsional atau ragam situasional. Martin Joss (melalui Nababan, 1993: 22-23) mengelompokkan ragam fungsional (fungsiolek) dalam lima subragam seperti yang tertulis di bawah ini.

1) Ragam Beku (frozen)

Ragam ini merupakan variasi bentuk pemakaian bahasa yang tetap, tidak berubah lagi sejak dahulu hingga sekarang. Ragam bahasa ini biasanya

digunakan dalam kitab-kitab suci, dokumen bersejarah, perjanjian resmi, dan sebagainya.

2) Ragam Resmi (formal)

Ragam ini disebut pula ragam formal, ragam baku, atau ragam standar. Ragam ini biasa dipergunakan dalam situasi resmi, seperti percakapan resmi di kantor, pidato, ceramah, makalah, dan sebagainya.

3) Ragam Usaha (konsultatif)

Ragam ini dipergunakan dalam situasi setengah resmi, misalnya urusan perdagangan, urusan perusahaan, konsultasi dengan dokter, dan sebagainya.

4) Ragam Akrab (intim)

Ragam ini biasanya dipergunakan antara penutur yang memiliki hubungan sangat akrab, misalnya antara ibu dan anak, antara suami dan istri, antara kakak dan adik dalam satu keluarga, dan sebagainya.

5) Ragam Santai (informal)

Ragam ini biasa digunakan dalam situasi santai. Diksi yang digunakan dalam menyusun kalimat adalah kosa kata yang mengandung unsur-unsur humor dan ‘plesetan’ yang dapat menghadirkan keceriaan dan kesegaran, seperti tujuan orang bersantai yang ingin menghilangkan kelelahan atau kejenuhan.

B. Hakikat Bahasa Plesetan

1. Bahasa Plesetan

Sebagai homo ludens pada hakikatnya manusia gemar bermain. Bagi orang dewasa bermain adalah rekreasi, tetapi bagi anak-anak adalah bagian dari proses berlari (Allan via Wijana, 1996). Bermain dan rekreasi merupakan salah

satu kebutuhan manusia. Dengan bermain manusia dapat menghilangkan kepenatan dan kejenuhan serta kembali pada vitalitas dan kesegaran jiwa raga. Bagi anak permainan merupakan bagian mutlak dari pribadinya. Melalui permainan, kreativitas anak dibangkitkan dan dirangsang.

Permainan bahasa dapat ditemukan dalam berbagai macam wacana, khususnya wacana yang mempunyai tujuan-tujuan khusus. Dalam permainan bahasa, kesenangan, kegembiraan, bahkan humor menjadi tujuannya. Tema cabul menjadi terselubung kecabulannya dan berkurang tingkat seronoknya apabila dikemas dalam permainan bahasa. Kritik yang disampaikan dengan wacana lucu menjadikan sasaran kritik tidak marah atau paling tidak berkurang kemarahannya.

Keunggulan permainan bahasa dalam konteks sosial pemakaian bahasa menjadikan pilihan tersendiri dalam mengungkapkan suatu hal. Berangkat dari kondisi inilah, maka fenomena permainan bahasa senantiasa menjadi pilihan tepat untuk mengemukakan ide dan gagasan. Selain itu, dengan permainan bahasa penutur dapat melepaskan diri dari kekangan sosial.

Sehubungan dengan permainan bahasa, dalam bahasa Jawa ada fenomena plesetan. Menurut Mohamad (via Kayam, 1990: viii), plesetan merupakan kemahiran spontan orang Jawa untuk menempatkan satu kata atau kalimat yang mendadak menjadi lain. Bahkan secara lebih jelas Supardo (dalam makalah 1997) menyebutkan yang dimaksud dengan bahasa plesetan adalah setiap ujaran yang didukung oleh satuan lingual dalam bentuk kata, frasa, klausa, kalimat, maupun bentuk yang lebih besar, bentuk serta maknanya disimpangkan dari yang sebenarnya.

Haryanto (1996: 102) menyebutkan ada tiga macam plesetan di dalam bahasa Jawa, (1) plesetan yang “sekedar” atau murni bermain-main, (2) plesetan yang menjungkirbalikan hirarki kebenaran dan dengan demikian yang tampil hanyalah keterampilan akrobatik kata-kata, berbagai nama atau singkatan yang diagungkan lembaga resmi dijungkir balik menjadi ungkapan konyol, (3) plesetan sebagai “disiplin” radikal yang serius yang dikejar bukan kepolok atau tawa publik, tetapi setiap presentasi dan pretensi “kebenaran”, plesetan demikian dapat ditemui dalam karya Putu Wijaya.

Bahasa plesetan ternyata tidak hanya ditemukan dalam bahasa Jawa, dalam bahasa Indonesia fenomena ini pun ditemukan. Dengan kiat mencegah adanya konflik, orang lalu menciptakan bentuk-bentuk yang berbau humor dengan cara mengubah bentuk dan menggeser makna di dalam unsur tuturan mereka. Kegiatan mengubah bentuk dan menggeser makna inilah yang merupakan perwujudan kreativitas berbahasa dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan bentuk-bentuk kebahasaan sebagai sarana menuangkan ide, gagasan atau informasi dalam proses berkomunikasi. Berbicara mengenai kreativitas sebenarnya tidak dapat dipisahkan dari tinjauan psikologis. Dalam ilmu psikologi, dikatakan bahwa kreativitas seseorang akan muncul bila terdapat motivasi. Pengertian motivasi itu sendiri adalah suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Purwanto, 1992: 71). Hal ini didukung oleh adanya beberapa teori motivasi, diantaranya teori Hedone dan Teori Abraham Maslow (Purwanto, 1992: 73). Teori Hedone

memandang bahwa tujuan hidup yang utama pada manusia adalah mencari kesenangan, sehingga setiap permasalahan dicari alternatif pemecahan yang mendatangkan kesenangan, jauh dari kesulitan. Teori Abraham Maslow mengemukakan lima tingkatan kebutuhan manusia yaitu; kebutuhan fisiologi, kebutuhan rasa aman dan perlindungan, kebutuhan sosial, kebutuhan akan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri yang berupa kebutuhan mempertinggi potensi-potensi yang dimiliki, pengembangan diri secara maksimum, kreativitas, dan ekspresi diri.

Dikaitkan dengan kehadiran bahasa plesetan, teori-teori tersebut sejalan dengan pengertian dan penyebab kehadiran bahasa plesetan. Bahasa plesetan sebagai fenomena permainan bahasa yang dihadirkan untuk menghindari timbulnya konflik dalam masyarakat, menghadirkan kesenangan dan kesegaran. Hal ini berkaitan dengan tujuan hidup yang utama pada manusia (berdasarkan teori Hedone) adalah untuk mencari kesenangan sehingga setiap permasalahan dicari alternatif pemecahan yang mendatangkan kesenangan, jauh dari kesulitan apalagi menimbulkan konflik yang dapat mengganggu budaya harmoni dalam masyarakat. Selain itu, berdasarkan teori Abraham Maslow, digunakan bahasa plesetan untuk mengungkapkan ide, gagasan, atau pesan berkaitan dengan kebutuhan sosial yaitu untuk berkomunikasi dengan sesama serta kebutuhan aktualisasi diri yang berupa pengembangan diri secara maksimum melalui ekspresi diri yang diwujudkan dalam bentuk kreativitas berbahasa.

2. Tujuan Bahasa Plesetan

Bahasa plesetan digunakan dalam komunikasi di masyarakat mempunyai tujuan. Tujuan tersebut diantaranya sebagai berikut.

- a. Untuk memperkaya ragam variasi berbahasa dalam masyarakat dalam kosakata yang digunakan;
- b. Untuk menciptakan selera humor antara penutur dan lawan tutur;
- c. Untuk mencairkan atau menyegarkan suasana yang terlihat kaku, tidak santai, dan sebagainya menjadi santai;
- d. Membuat penyampaian gagasan, ide, atau ucapan menjadi lebih mudah diterima tanpa harus membuat tersinggung karena penggunaan bahasa plesetan yang santai dan apa adanya;
- e. Menjalin komunikasi yang lebih akrab, hangat serta kekeluargaan.

3. Jenis-jenis Bahasa Plesetan

Wijana (2003a: 3) menyatakan bahwa bahasa plesetan mengandung manipulasi-manipulasi linguistik dalam berbagai tataran kebahasaan seperti fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik. Berdasarkan pernyataan Wijana tersebut, maka jenis-jenis bahasa plesetan dapat digolongkan menjadi enam bagian.

a. Bahasa Plesetan dalam Bidang Fonologi

Bunyi merupakan aspek kebahasaan yang banyak dimanfaatkan dalam wacana desain kaos. Kridalaksana (2001: 33) bunyi bahasa adalah satuan bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap dan diamati dalam fonetik sebagai fon atau dalam fonologi sebagai fonem. Fonem dipahami sebagai satuan bunyi yang membedakan

arti. Maksudnya, apabila satu bunyi digantikan dengan bunyi yang lain akan menghasilkan perubahan arti. Sebaliknya, jika bunyi-bunyi dalam suatu bahasa tidak membedakan arti disebut dengan fon.

Bahasa plesetan dalam bidang fonologi dapat diwujudkan dalam identifikasi fonem yang tidak dilakukan dengan pasangan yang mirip yang melibatkan data bunyi yang berbeda, sebagai contoh.

- (1) + Apa benar kau menyimpan ganja di rumah ini?
 - Wah....ini salah informasi!! Yang saya simpan janda Pak,
 bukan ganja.
 (Wijana, 2004: 140)

Dalam penggalan wacana di atas yang berbentuk wacana ini digolongkan sebagai bahasa plesetan dalam bidang fonologi karena ada perubahan bunyi /g/ dan /j/ menjadi /j/ dan /d/. Hal ini tergolong sebagai bahasa plesetan dalam bidang fonologi.

Bahasa plesetan dalam bidang fonologi berkaitan erat dengan bunyi bahasa baik yang membedakan arti maupun yang tidak membedakan arti.

b. Bahasa Plesetan dalam Bidang Morfologi

Kajian morfologi menurut Soeparno (2002: 91) adalah subdisiplin linguistik yang mempelajari bentuk dan pembentukan kata. Menurut Wijana (2003a: 8) kajian morfologi adalah seluk beluk morfem, baik morfem bebas maupun terikat, dan peranan morfem-morfem itu dalam membentuk kata-kata polimorfemik beserta proses pembentukannya.

Menurut Ramlan (1997: 21), morfologi membicarakan tentang seluk beluk kata serta fungsi perubahan-perubahan bentuk kata. Dalam desain kaos sering kali dijumpai penyimpangan morfologis yang dilakukan oleh pembuat desain kaos

sebagai wujud kekreativitasannya. Bahasa plesetan dalam bidang morfologi dapat ditemukan dalam makna gramatikal afiks-in bahasa Indonesia, sebagai contoh.

- (2) + **Bu, apa fungsinya departemen tenaga kerja?**
 - **Itu lho pak,.....tukang ngerjain orang (Wijana, 2004: 160)**

c. Bahasa Plesetan dalam Bidang Sintaksis

Kajian sintaksis adalah seluk beluk konstruksi lingual yang terbentuk dari penggabungan kata menjadi satuan yang lebih besar, seperti frasa, klausa, kalimat, dan wacana (Wijana, 2003a: 10). Menurut Suhardi (2005: 1) sintaksis merupakan suatu cabang ilmu bahasa yang digunakan untuk menyelidiki bahasa seperti struktur kalimat dan kaidah penyusunan kalimat. Oleh sebab itu, sintaksis sering pula disebut ilmu tata kalimat.

Bahasa plesetan yang terkandung dalam berbagai jenis wacana humor dapat membantu menerangkan sejumlah masalah sintaksis, dapat ditemui dalam bahasa plesetan yang terkandung dalam wacana berikut.

- (3) + **Enak menantumu sopir. Kalau lebaran bisa jalan-jalan naik mobil.**
 - **Sopir mobil penyedot tinja kok (Dari Angkasa sampai Zodiac dalam Wijana, 2003a: 11)**

Dalam wacana diatas terlihat perubahan makna penguasa konstruksi *sopir mobil* yang mengasosiasikan kemewahan tiba-tiba hilang karena kehadiran kata *penyedot tinja*. Berubahnya asosiasi yang secara tiba-tiba ini dapat menimbulkan kelucuan.

d. Bahasa Plesetan dalam Bidang Semantik

Menurut Nelson (via Wijana, 2003a) bahwa bahasa plesetan sebagian besar atau mungkin secara keseluruhan bergantung pada permainan ketaksaan

(*ambiguity*) yang dikreasikan dan dikombinasikan sedemikian rupa melalui berbagai bentuk manipulasi linguistik di dalam berbagai tatarannya.

Dalam bahasa plesetan aspek semantik merupakan sumber yang paling penting. Untuk menghasilkan bahasa plesetan dan kehumoran dalam wacana, ambiguitas seperti polisemi, homonimi, sinonimi, antonimi, hiponimi dan eufimisme dapat dikreasikan untuk menimbulkan selera humor. Perhatikan contoh di bawah ini.

- (4) +Kau mau mencari pekerjaan?**
- Tidak Pak, saya mau mencari penghasilan.
(Dari Angka Zodiac dalam Wijana, 2003: 14)

e. Bahasa Plesetan dalam Bidang Pragmatik

Menurut Yule (2006: 3) pragmatik adalah studi tentang makna yang disampaikan oleh penutur (atau penulis) dan ditafsirkan oleh pendengar (atau pembaca). Kajian pragmatik bersangkut paut dengan bentuk, makna, dan konteks. Prinsip kerjasama Grice (dalam Chaer, 2010: 34-38) terdiri atas empat maksim, yakni maksim kuantitas (*maxim of quantity*), maksim kualitas (*maxim of quality*), maksim relevansi (*maxim relevamce*), dan maksim cara (*maxim of manner*). Dari bermacam maksim-maksim tersebut akan menghasilkan efek kelucuan, dan permainan bahasa dapat ditemui sebagai sumber kelucuan bilamana prinsip-prinsip tersebut dilanggar. Bila prinsip-prinsip ini dilanggar akan terjadi berbagai kejanggalan. Dalam hal pelanggaran-pelanggaran inilah bahasa plesetan sangat mudah untuk ditemui sebagai sumber penciptaan kelucuan. Untuk lebih jelasnya, perhatikan contoh berikut ini.

- (5) + Apa kapal selam ini masih dipakai untuk menyelam?**
- Masih! Tapi, nggak bisa nimbul lagi.
(Wijana, 2004: 80).

Pada contoh di atas dijelaskan bahwa wacana tersebut bersifat menyesatkan lawan bicaranya karena jawaban dari tokoh (-) hanya demikian, maka tokoh (+) tidak akan bertanya lagi. Kapal yang tidak bisa muncul ke permukaan laut lagi tidak bedanya dengan tidak dapat dipergunakan lagi.

f. Bahasa Plesetan dalam Bidang Sociolinguistik

Menurut Chaer dan Agustina (2004: 2) sociolinguistik merupakan subdisiplin ilmu sosiologi dan linguistik. Sosiologi dan linguistik merupakan dua bidang ilmu empiris yang mempunyai kaitan sangat erat. Sosiologi adalah kajian yang objektif dan ilmiah mengenai manusia di dalam masyarakat. Sosiologi berusaha mengetahui bagaimana masyarakat itu terjadi, berlangsung, dan tetap ada. Linguistik adalah bidang ilmu yang mempelajari bahasa, atau bidang ilmu yang mengambil bahasa sebagai objek kajiannya.

Dalam sociolinguistik terdapat faktor sosial dan faktor situasional. Faktor sosial yang mempengaruhi bahasa dan pemakaiannya terdiri dari status sosial, tingkat pendidikan, umur, jenis kelamin, dan sebagainya. Sedangkan faktor situasional yang mempengaruhi bahasa dan pemakaiannya terdiri dari siapa yang berbicara, dengan bahasa apa, kepada siapa, di mana, dan masalah apa (Aslinda dan Leni, 2007: 6).

Pada umumnya, bahasa plesetan dikomunikasikan dengan ragam tertentu, yakni ragam bahasa informal (santai). Ciri-ciri bahasa informal terlihat dalam penggunaan bahasa nonbaku, dan pemakaian bentuk ringkas. Dalam hal ini, ciri-ciri ragam informal tersebut dapat menjadi sumber kejenakaan dari bahasa plesetan, sebagai contoh.

- (6) + Aku ingin punya istri yang baik hati, pintar, dan juga cantik
 – Kamu serakah ingin punya istri tiga sekaligus.
 (Humor dalam Wijana 2003a:18).

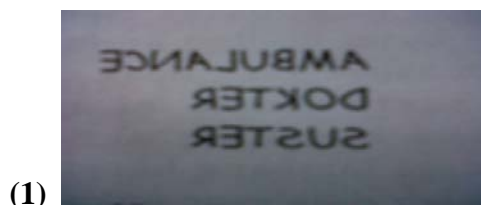
C. Aspek-aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Bahasa Plesetan

Dalam Wijana (2004: 119) sesuai dengan kerangka teori Hymes (1974) yang mengemukakan bahwa *genre* merupakan salah satu komponen penentu wujud bahasa. Wacana dalam kaos oblong produk *Cak Cuk* merupakan salah satu jenis humor yang ringan dan segar. Seperti halnya wacana humor pada umumnya yang disampaikan dengan bentuk bahasa tertentu. Adapun bila bahasa secara sederhana dibedakan menjadi ragam formal dan ragam informal, jenis bahasa yang kedua lebih lazim digunakan di dalam wacana kaos oblong produk *Cak Cuk*.

Menurut Wijana (2004: 127) dalam usaha menciptakan wacana yang menyimpang dari wacana yang wajar, para desainer kaos oblong produk *Cak Cuk* menerapkan berbagai aspek kebahasaan sebagai sumber kreasinya. Adapun penerapan aspek-aspek itu akan diuraikan di bawah ini yaitu sebagai berikut.

1. Aspek Ortografis

Menurut Wijana (2004: 127) secara konvensional sistem ejaan/ ortografis memuat hal-hal yang berkaitan dengan lambang-lambang bunyi, dan cara-cara menuliskan lambang bunyi yang lazim disebut huruf. Sementara itu gambar merupakan aspek yang tidak dapat dilepaskan dari kaos oblong. Perhatikan contoh penyimpangan aspek ortografis sebagai berikut.



2. Aspek Fonologis

Bunyi merupakan satuan kebahasaan yang terkecil yang dibedakan menjadi dua, yaitu fon (semua bunyi bahasa dengan tidak mempertimbangkan kapasitasnya sebagai pembeda makna) dan fonem (fona-fona yang memiliki potensi membedakan makna). Hal ini disampaikan oleh Wijana (2004: 129).

a. Substitusi Bunyi

Substitusi bunyi merupakan gejala pergantian fonem dalam sebuah wacana. Kridalaksana (1982: 159) berpendapat bahwa gejala ini merupakan proses atau hasil pergantian unsur bahasa oleh unsur bahasa lain dalam satuan yang lebih besar untuk memperoleh unsur-unsur pembeda atau untuk menjelaskan suatu struktur tertentu.

**(2) + Dul, sebelah rumahku ada janda kembang.
- Jangan kau buat jadi janda kembang, lho!**

Penggalan (2) di atas melukiskan dialog antara dua sahabat. Salah seorang dari mereka (+) menginformasikan bahwa ia sekarang memiliki tetangga seorang janda yang baru ditinggal oleh suaminya. Melihat kegembiraan atau bahkan gelagat buruk yang ditunjukkan oleh (+), lawan bicaranya yang bernama Dul, dengan serta merta menjawab agar (+) tidak menghamili janda itu. Dalam wacana contoh (2) ini mengalami substitusi bunyi /a/ menjadi /u/ pada kata kembang dan kembang.

b. Permutasi Bunyi

Permutasi bunyi ini merupakan gejala sebuah perubahan fonem dalam sebuah wacana. Sering disebut juga dengan *slip of the tongue*. Secara psikologis gejala salah ucap ini menyangkut proses mental yang sangat kompleks. Dalam

proses penyusunan/ pengucapan kalimat, sebagian atau seluruh unsur kata-kata yang akan diucapkan, yang sering disebut dengan *target word*, mengganggu pikiran kita sehingga bercampur dengan kata-kata yang sedang diucapkan, menurut Hudson (via Wijana, 2004:133). Untuk lebih jelasnya perhatikan contoh berikut ini.

- (3) + Pak lagi tanam kedelai, ya?**
- Bukan kedelai tolol! Aku sedang mengubur keledaiku yang mati.
(Wijana, 2004: 136)

Bila kata keledai diganti dengan tumbuh-tumbuhan atau tanaman yang lain, maka tidak akan terlihat lucu. Efek lucu dapat terasa dari penggalan percakapan di atas terutama terlihat pada kata *keledai* dan *kedelai*.

c. Penyisipan Bunyi

Penyisipan bunyi merupakan gejala penggabungan atau penambahan bentuk bahasa yang hasilnya sudah benar menjadi salah. Menurut Kridalaksana (1982: 93) yaitu proses pengacauan atau penggabungan dua bentuk yang secara tidak sengaja atau lazim dihubung-hubungkan.

- (4) Lagu kebangsaan**
Mars maling
Mars garong
Mars koruptor
(dari Angka sampai Zodiac, dalam Wijana, 2003a: 17)

Dalam wacana (4) di atas frase lagu kebangsaan yang lazimnya berasosiasi dengan kebesaran, penghormatan, loyalitas, dan sesuatu yang sakral dipadukan dengan sesuatu yang besar dikacaukan oleh pengarang dengan menyebut kata-kata *kebangsaan*, *maling*, *garong*, dan *koruptor*. Dari ungkapan inilah timbul sebuah efek humor yang bisa membuat pembacanya tertawa.

d. Penambahan Bunyi

Adanya unsur penambahan bunyi pada suatu kata juga dapat mendukung kelucuan pada suatu dialog. Wijana (2004: 138) gejala penambahan bunyi dapat terjadi di depan atau di belakang kata. Pada contoh dalam wacana ini gejala penambahan bunyi yang ditemukan adalah penambahan bunyi di awal tengah.

- (5) + **Aku ini pegawai negeri golongan 4, kau mintain kalung berlian, edan!**
 - **Apa? Sedan? Boleh, nggak usah kalung, sedan juga mau. Twin Cam, ya? (Wijana, 2004: 139)**

e. Pelesapan Bunyi

Sebuah kata akan memungkinkan memiliki makna yang sama sekali jauh berbeda bila salah satu atau beberapa bunyi yang merupakan elemen pembentuknya dilesapkan (Wijana, 2004: 139). Pengacauan persepsi pembaca atau lawan tutur dapat pula dilakukan dengan penghilangan atau pelesapan bunyi. Sebuah kata akan memungkinkan memiliki makna yang sama sekali berbeda bila salah satu atau beberapa bunyi yang merupakan elemen pembentuknya dilesapkan, sebagai contoh.

- (6) + **Dimana kau simpan mas permatamu.**
 - **Mas saya mas Sastro lagi ke Solo mata saya lha ini. (Wijana, 2004: 139)**

Secara ortografis kata *emas* 'logam mulia' akan memiliki perbedaan makna bila bunyi awal pembentukannya /^ə/ dilesapkan. Kata *mas* secara ortografis cenderung dihubungkan dengan 'kakak' (bahasa Jawa) walaupun secara fonologis berhomonim dengan makna 'logam mulia' itu. Demikian pula kata *permata* 'batu mulia' memiliki makna yang berbeda dengan *mata* 'alat penglihatan'.

3. Ketaksaan

Berbagai macam ketaksaan dimanfaatkan sebagai sarana penciptaan kelucuan dalam wacana plesetan desain kaos. Ketaksaan adalah masalah atau ihwal yang berkaitan dengan makna ganda di dalam ilmu bahasa (Wijana, 1999b: 34). Chaer (2002:104) mengartikan ketaksaan atau ambiguitas sebagai kata yang bermakna ganda atau mendua arti. Secara sederhana ketaksaan yang dimanfaatkan di dalam wacana kartun dapat dibedakan menjadi ketaksaan leksikal dan ketaksaan gramatikal (Wijana, 2004: 140-141).

a. Ketaksaan Leksikal

Wijana (2004: 140) menyatakan bahwa, bentuk-bentuk kebahasaan, kata, frasa, atau kalimat bila dilucuti dari konteks pemakaiannya, ternyata ada sejumlah diantaranya memiliki potensi secara aksidental bersifat taksa (*ambiguous*) dengan bentuk-bentuk kebahasaan yang lain. Ketaksaan bentuk-bentuk kebahasaan sering kali melampaui kesamaan tataran lingual. Ketaksaan dalam berhumor memiliki kedudukan yang sentral sehubungan dengan potensinya untuk mengacaukan pembaca atau lawan bicaranya. Secara sederhana ketaksaan yang dimanfaatkan di dalam wacana *plesetan* dapat dibedakan menjadi ketaksaan leksikal dan ketaksaan gramatikal. Ketaksaan leksikal adalah ketaksaan yang terbentuk karena bentuk-bentuk yang memiliki dua makna atau lebih. Perbedaan makna itu memungkinkan satu sama lain saling bertalian dan memungkinkan tidak berkaitan sama sekali. Yang termasuk dalam ketaksaan adalah sebagai berikut.

(i) Polisemi

Kata-kata yang memiliki perbedaan makna, tetapi perbedaan itu disebabkan oleh konteks pemakaiannya. Allan (via Wijana 2004: 143)

mendefinisikan polisemi sebagai unsur emik yang memiliki dua makna atau lebih.

Perhatikan contoh berikut ini.

- (7) + Sarung apa yang hanya digunakan kalu berkelahi?**
- Sarung tinju
(Kuiz dalam Wijana, 2004: 144)

(ii) Homonimi

Homonimi adalah dua buah kata atau lebih yang memiliki ucapan yang sama, tetapi memiliki makna yang berbeda atau tidak berhubungan sama sekali satu sama lainnya (Wijana, 2004: 161). Berikut contoh penggunaan homonimi.

- (8) + Masak Peru ibukotanya Lima, banyak amat?**
- Lima bukan jumlahnya, tapi namanya.
(Dari Angka Sampai Zodiac dalam Wijana, 2003b: 165)

(iii) Akronim

Akronim adalah satuan kebahasaan hasil dari penyingkatan dengan cara tertentu yaitu dengan mengambil bagian-bagian kata yang bersangkutan yang disebut silabe atau yang mungkin menjadi silabe kata baru hasil dari penyingkatan satuan yang disingkat itu (Sudaryanto, 1983: 229-230). Bentuk-bentuk akronim dapat berupa gabungan huruf awal, gabungan suku kata, ataupun gabungan kombinasi huruf dan suku kata dari deret kata yang ditulis serta dilafalkan sebagai kata yang wajar (Pusat Pembinaan Bahasa, 1979: Passim).

- (9) + Hoa huu...siskamling uu...siskamling!**
Tolong. Uu....tolong siskamling...
Tolong sisa kambing saya dibawa maling. (Wijana, 2004:172)

Akronim *siskamling* yang dimanfaatkan dalam wacana contoh (9) secara umum dikenal sebagai kependekan dari *sistem keamanan lingkungan*. Sistem keamanan ini biasanya dilaksanakan di desa-desa, kampung, dan di kota-kota untuk mengantisipasi gangguan keamanan di lingkungan itu. Makna akronim

yang sudah dikenal itu secara sengaja diberi makna baru yang sedikit aneh dan bertentangan dengan maknanya semula. Kontradiksi yang hendak ditonjolkan adalah keamanan bila diasosiasikan dengan *sistem keamanan lingkungan* dan ketidakamanan bila dikaitkan dengan *sisa kambing saya dibawa maling* (makna barunya).

b. Ketaksaan Gramatikal

Ketaksaan tidak semata-mata terbentuk karena leksem yang memiliki dua arti atau lebih tetapi dapat juga dibentuk karena penggabungannya dengan leksem-leksem lain. Ketaksaan gramatikal adalah ketaksaan yang terbentuk karena gabungan dua atau beberapa leksem (Wijana, 2004: 181). Berikut ketaksaan gramatikal yang diterapkan di dalam penciptaan wacana plesetan desain kaos oblong produk *Cak Cuk*.

(i) Peribahasa

Peribahasa merupakan rangkaian sebuah kalimat yang memiliki arti dan maksud tertentu yang berwujud sebuah ungkapan yang biasanya berisi tentang petuah atau nasihat-nasihat. Menurut Wijana (2004: 196) sebagai ungkapan yang populer peribahasa memiliki makna figuratif yang bersifat konvensional yang umum diketahui oleh masyarakat umum. Makna figuratif peribahasa merupakan alat yang efektif untuk memberi nasihat, menyindir, memperingatkan, ataupun mengecam seseorang. Perhatikan wacana berikut.

(10) + Air tenang menghanyutkan.
 - Orang sakit jiwa, biar tenang.....membahayakan.
 (Wijana, 2004: 199)

Secara konvensional peribahasa *Air tenang menghanyutkan* diartikan sebagai orang yang tenang, tidak pernah, atau jarang berbicara sering kali secara

tidak terduga melakukan hal-hal membahayakan. Peribahasa ini juga memberi nasihat agar hati-hati menghadapi orang seperti itu. Arti konvensional ini tentu tidak tepat bila dihubungkan dengan orang sakit jiwa karena orang pendiam tidak identik dengan orang sakit jiwa. Hal ini sama sekali tidak menolak seringnya ditemui orang sakit jiwa yang pendiam, tetapi secara tidak terduga-duga melakukan hal-hal yang mengerikan.

(ii) Metonimi

Metonimi merupakan majas yang berupa pengungkapan berupa penggunaan nama benda lain yang menjadi merk. Menurut Wijana (2004: 202) metonimi lebih didasarkan pada pertalian spasial, temporal, logika, dan sebagian dari keseluruhannya. Untuk lebih jelasnya perhatikan contoh berikut.

(11) Semua anaknya sekarang sudah menjadi orang.

(12) Tidak satu pun anaknya menjadi orang (Wijana, 2004: 206)

Kata *orang* dalam (11) dan (12) tidak bersubstitusi dengan manusia, tetapi dengan frasa *orang berpangkat*, *orang berkedudukan*, *orang terpandang*, dan sebagainya. Jika kata *orang* diganti dengan manusia akan kelihatan aneh dan sumbang, perhatikan kalimat berikut (11) *semua anaknya sekarang menjadi manusia* dan (12) *tidak satu pun anaknya menjadi manusia*.

(iii) Singkatan

Singkatan adalah bentuk yang dipendekkan yang terdiri dari satu huruf atau lebih. Menurut KBBI (2008: 355) singkatan adalah hasil menyingkat (memendekkan), berupa huruf atau gabungan huruf (msl DPR, KKN, yth, dsb, dan hlm), kependekan atau ringkasan. Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa

singkatan dan akronim itu berbeda, dalam singkatan pemendekannya berupa gabungan-gabungan huruf yang tidak bisa dibaca seperti kata.

Selanjutnya adalah ketaksaan yang semata-mata tidak terbentuk karena leksem yang memiliki dua arti atau lebih sehubungan dengan luas pemakaiannya atau secara aksidental identik bentuk dan ejaannya, tetapi dapat pula dibentuk karena penggabungannya dengan leksem atau laeksem-leksem lain. Ketaksaan yang terbentuk karena gabungan dua atau beberapa leksem disebut dengan ketaksaan gramatikal. Yang termasuk dalam ketaksaan gramatikal antara lain akan dijelaskan berikut ini.

(iv) Kata Ulang

Kata ulang atau repetisi merupakan perulangan bunyi, suku kata, kata, atau bagian kalimat yang dianggap penting untuk memberi tekanan dalam sebuah konteks yang sesuai (Keraf, 1996: 127). Perhatikan contoh berikut.

(13) Ahli ginjal-ginjal
Ahli ginjal.
(Wijana, 2004: 233)

Kata *ginjal* untuk seorang dokter berarti ‘salah satu organ tubuh’, tetapi *ginjal-ginjal* bagi penari kuda kepang bermakna ‘kejang-kejang’ bukan ‘banyak ginjal’. Teknik pengulangan dalam wacana humor ini dipadukan dengan homofoni kata *ginjal* dengan salah satu pasangannya diambil dari bahasa Jawa.

(v) Nama

Menurut Wijana (2004: 222) berpendapat bahwa semua kata pada umumnya termasuk kata-kata nonreferensial, seperti *dan*, *tetapi*, *lalu*, *dsb* memiliki makna (*sense*). Menurut Alwi (2002: 773) nama adalah kata untuk

menyebut atau memanggil orang (tempat, barang, binatang). Untuk lebih jelasnya, perhatikan contoh berikut.

**(14) + Dulu saya tinggal di Mangga Besar...sekarang di Mangga Dua.
- Oo... yang besar itu sudah beranak. (Wijana, 2004: 226)**

Dalam wacana (14) nama yang dimanfaatkan dihubungkan dengan kata biasa dengan asosiasi yang bersifat metaforis. *Besar* dikaitkan dengan *kandungan* (*perut besar*) dan dua dengan anak hasil mengandung itu.

(vi) Pantun

Menurut Alwi (2002: 827) pantun merupakan bentuk puisi Indonesia (Melayu), tiap bait (kuplet) biasanya terdiri atas empat baris yang bersajak (a-b-a-b), tiap larik biasanya terdiri atas empat kata, baris pertama dan baris kedua biasanya untuk tumpuan (sampiran) saja dan baris ketiga dan keempat merupakan isi. Perhatikan contoh berikut.

**(15) Buah manggis, di makan hiu
Hay gadis, i love you...**

(vii) Teka-teki

Menurut Alwi (2002: 1158) teka-teki merupakan soal yang berupa kalimat (cerita, gambar) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran. Untuk lebih jelasnya, perhatikan contoh berikut.

**(16) Kera apa yang bisa masuk ke dalam botol?
Keratingdeng..**

(viii) Antonimi

Menurut Alwi (2002: 58) antonimi adalah oposisi makna dalam pasangan leksikal yang dapat dijenjangkan. Perhatikan contoh berikut.

(17) + **Kau mau mencari pekerjaan?**
 - **Tidak Pak, saya mau mencari penghasilan**
 (Wijana, 2004: 214)

Pada wacana di atas memanfaatkan perlawanan antipodal, yaitu *pekerjaan* dan *penghasilan*.

D. Fungsi Bahasa Plesetan

Mengingat bahasa plesetan paling sering ada di dalam berbagai bentuk wacana humor, yaitu pada wacana hiburan yang penciptaannya ditujukan untuk menghibur pembaca seperti salah satunya adalah *plesetan*. Maka bahasa plesetan juga memiliki fungsi sebagai sarana hiburan atau fungsi humor. Selain itu, bahasa plesetan juga dapat berfungsi sebagai kritik sosial, dengan sifatnya yang menghibur, nilai keunikan, dan kelucuan yang diungkapkan dalam wacana humor seperti pada kaos oblong produk *Cak Cuk* ini dapat membuat masyarakat keluar dari kepenatan dan keseriusan yang membosankan.

Fungsi bahasa plesetan pada dasarnya sama dengan fungsi dari wacana *plesetan*. Menurut Supardo (via Lestari, 2005), fungsi bahasa plesetan dapat digolongkan menjadi enam golongan. Keenam golongan itu sebagai berikut.

1. Fungsi Komunikatif

Dalam berkomunikasi untuk menciptakan interaksi yang baik sesekali bisa menggunakan bahasa plesetan agar tidak membosankan, karena bahasa plesetan dapat menimbulkan efek kelucuan dalam berkomunikasi. Berkomunikasi dengan cara berhumor dapat mengubah situasi formal menjadi informal, dengan mengemas suatu gagasan dengan baik, berhumor juga dapat digunakan sebagai

sarana mengkritik dengan penyampaian yang bersifat santai. Perhatikan contoh berikut.

- (1) **+Semakin banyak pejabat yang korupsi, akan banyak dokter yang nganggur.**
-Lho, kok bisa? Memangnya mereka akan periksa kemana?
+Kan bisa DIPERIKSA di KPK atau kepolisian.
(Lestari, 2005: 85).

2. Fungsi Humor

Menurut Wijana (2004: 2) humor adalah suatu bentuk bahasa plesetan. Bahasa plesetan yang terkandung dalam wacana humor berfungsi untuk menghibur, karena penciptaanya memang ditujukan untuk menghibur pembaca dan sebagai wahana kritik sosial sebab humor merupakan salah satu sarana yang paling efektif. Perhatikan contoh berikut.

- (2) **+ ACARA BUKA BERSAMA. (Lestari, 2005: 87).**

Wacana di atas tersebut terdapat fungsi humor, karena makna dari buka bersama yaitu acara pada saat bulan ramadhan menjelang buka puasa mengadakan buka bersama. Buka bersama yang dimaksud adalah acara berbuka puasa bersama menikmati makanan secara bersama-sama, akan tetapi makna dalam wacana tersebut diplesetkan sebagai buka baju bersama.

3. Fungsi Kritik Sosial

Wahana kritik yang paling tepat adalah humor, sebab humor merupakan salah satu sarana yang paling efektif disaat saluran kritik lainnya tidak dapat menjalankan fungsinya. Kritik ini dapat berupa sarkasme, sinisme, dan ironi. Sarkasme merupakan sindiran yang berbentuk kesangsian dan mengandung ejekan terhadap keikhlasan dan ketulusan hati. Ironi merupakan sindiran dengan

menyembunyikan fakta yang sebenarnya dan mengatakan kebalikan dari fakta tersebut.

(3) DILARANG KENCING DI SINI KECUALI ANJING.

(Lestari, 2005: 90).

4. Fungsi Kreatif

Kekreatifitasan sangat penting dalam proses penciptaan humor. Karena untuk menciptakan humor dan menghasilkan rangsangan tawa dibutuhkan kekreatifitasan yang tinggi. Hasil kata-kata yang lucu yang disuguhkan oleh para pembaca merupakan bukti yang nyata bahwa mereka dapat berkreasi dengan bahasa plesetan.

(4) COBLOS POCONG PUTIH.

(Lestari, 2005: 94)

Pada wacana di atas dikaitkan dengan salah satu nama partai, yaitu partai PDI yang menggunakan slogan *coblos moncong putih* hal itu karena lambang dari partai tersebut adalah seekor banteng yang bermoncong putih. Untuk menghasilkan efek humor dalam sebuah wacana pembuat desain kaos menggunakan kekreatifannya dalam wacana ini yang memplesetkan slogan tersebut menjadi *coblos pocong putih*.

5. Fungsi Eufimisme

Dalam bahasa humor tidak sedikit yang menggunakan bahasa vulgar untuk menambah kesan lucu dalam sebuah wacana. Eufimisme berfungsi untuk mengubah pernyataan atau ungkapan yang kasar atau tidak sopan menjadi lebih halus. Sehingga pernyataan-pernyataan yang ada tidak menyinggung perasaan orang lain, serta tidak terkesan sangat vulgar dan akan terlihat lebih sopan.

- (5) +Sore-sore begini disuruh mencari kupu-kupu diperkotaan, dimana aku harus mencarinya?

LOKALISASI KUPU-KUPU MALAM

+Nah... itu ada papan petunjuknya. Tentu di sana sarang mereka.

-Mampir mas!

+Mana kupu-kupu malamnya? Kok tak seekorpun yang tampak?

Tentu aku salah arah.

-Cari daun muda atau yang tua?

X Aku masih bau kencur lho... Oom!

O Ayo dong om... Main denganku! Tak usah malu-malu.

(Lestari, 2005: 93)

Sangat terlihat jelas penggunaan fungsi eufimisme pada wacana di atas adalah menghaluskan kata *pelacur* menjadi *kupu-kupu malam*.

6. Fungsi Estetis

Dalam bahasa plesetan diperlukan adanya fungsi estetis atau keindahan. Dalam membuat kata-kata diperlukan adanya keindahan dan keunikan agar dapat menarik pembaca dan bisa menghibur para penikmatnya serta memberikan kesegaran tersendiri supaya terhindar dari rasa bosan.

- (7) +Yang berhubungan dengan API, kita harus selalu siaga!

-Contohnya yang dekat gunung BERAPI harus siaga ngungsi.

+Termasuk naik KERETA API, harus siaga terhadap copet.

(Lestari, 2005: 96)

E. Topik

Menurut KBBI (2008: 1542) topik adalah (1) pokok pembicaraan dalam diskusi, ceramah, karangan, dan sebagainya; bahan diskusi; (2) hal yang menarik perhatian umum pada waktu akhir-akhir ini; bahan pembicaraan; (3) subjek yang dibahas dalam sebuah teks. Sedangkan, Mulyana (2005: 39) mengemukakan bahwa secara etimologis topik berasal dari bahasa Yunani *topoi*, yang artinya

‘tempat’. Secara mendasar, topik diartikan sebagai pokok pembicaraan. Moeliono (via Mulyana, 2005: 39) menjelaskan bahwa wujud topik bisa berbentuk frasa atau kalimat yang menjadi inti pembicaraan atau pembahasan. Dalam wacana, topik menjadi ukuran kejelasan wacana. Topik yang jelas akan menyebabkan struktur dan isi wacana menjadi jelas. Sebaliknya, topik yang tidak jelas, atau bahkan tulisan tanpa topik, menyebabkan tulisan menjadi kabur dan sulit dimengerti maksudnya. Baryadi (2002: 54-55) menambahkan bahwa topik menjiwai seluruh bagian wacana. Topik menyebabkan lahirnya wacana dan berfungsinya wacana dalam proses komunikasi verbal karena suatu wacana akan lahir jika ada yang dibicarakan dan dapat digunakan sebagai alat komunikasi jika mengandung sesuatu yang dibicarakan.

Wacana berisi kesatuan topik, topik menjadi pangkal tolak terbentuknya jaringan bagian-bagian suatu wacana. Sebaliknya, jaringan bagian-bagian suatu wacana mengarah ke satu topik sehingga membentuk kesatuan topik.

Bagi pembuat wacana, topik merupakan informasi embrional dan informasi inti yang menjadi pangkal inspirasi untuk mengungkapkannya secara verbal dalam struktur lahir (*surface structure*) yang berupa jenis wacana tertentu. Bagi penerima wacana, topik adalah sesuatu yang dicari, diinterpretasikan, dan dipahami, serta ditanggapi. Topik adalah arah utama seseorang dalam memahami wacana.

Telah disebutkan di depan, bahwa topik yang baik haruslah jelas. Untuk menuju kepada kejelasan ini, maka kalimat atau paragraf perlu dibangun dengan kejelasan informasi. Dalam kajian ini, menurut Mulyana (2005: 40) membagi dua

jenis topik yang perlu dibedakan, yakni (1) topik dalam kalimat dan (2) topik dalam wacana (rangkaian kalimat).

1. Topik Kalimat

Hocket (via Mulyana, 2005: 40) membedakan *topic* (topik) dan *comment* (komen atau sebutan) dari suatu kalimat. *Topic is usually also subject and comment is predicate. Subject is the topic constituent of the sentence.* Topik biasanya berfungsi sebagai subyek dan sebutan berfungsi sebagai predikat. Abdul Rani (2004: 144) menambahkan bahwa topik mempunyai kaitan dengan struktur kalimat secara fungsional, bahkan topik dan komen merupakan suatu deskripsi struktur kalimat. Topik dan komen dalam kata kalimat sejajar dengan pengertian subyek dan predikat. Perbedaan semacam itu dapat dilihat misalnya dalam contoh berikut.

- (1) *Partono berlari*
Partono sebagai topik (subjek)
- (2) *Ani menulis surat*
Ani sebagai topik (subjek)
menulis sebagai komen (predikat)
 (Mulyana, 2005: 40)

2. Topik Wacana

Dalam konteks wacana, topik merupakan suatu idea atau hal yang dibicarakan dan dikembangkan sehingga membentuk sebuah wacana (Abdul Rani, 2004: 144). Mulyana (2005: 40) menjelaskan topik wacana adalah proposisi yang menjadi bahan utama pembicaraan atau percakapan. Dalam suatu dialog, pembicara dapat berbicara tentang ‘satu topik’ tertentu, atau ‘dua topik’ yang berbeda. Satu topik yang dibagi dan dibicarakan oleh dua atau banyak pembicara disebut ‘topik tunggal’, yaitu dialog yang hanya membicarakan satu topik.

Umumnya, pasangan bicara hanya mengikuti alur si pembaca. Mari kita perhatikan contoh percakapan berikut.

- (3) *Ade : Saya ke Parangtritis, kemarin.*
Joko : Ramai, ya?
Ade : Luar biasa. Nggak seperti biasanya. Orang berjubel di pantai. Tapi setelah agak sore, sepi. Semua pulang.
Joko : Emang kenapa?
Ade : Hujan! (Mulyana, 2005: 40)

Pada percakapan (3) di atas, Ade dan Joko berbagi dan berbicara tentang satu topik, ‘pergi ke Parangtritis’. Joko hanya mengikuti pembicaraan Ade. Topik bisa saja berubah bila masing-masing pembicara menceritakan pengalamannya. Dalam konteks seperti ini, akan muncul “topik ganda”. Dalam dialog yang mengandung topik ganda, pikiran dan kalimat para pembaca bisa berjalan sendiri-sendiri. Mari kita perhatikan dialog bertopik ganda berikut ini.

- (4) *Ade : Kemarin saya ke Parangtritis, indah tapi panas!*
Joko : Saya juga pergi. Tapi ke Pangandaran.
Ade : Parangtritis ramai sekali.
Joko : Pangandaran, apalagi. Luar biasa. Penuh orang!
 (Mulyana, 2005: 41)

Pada percakapan (4), topik besarnya, yaitu ‘rekreasi’. Namun, masing-masing pembicara saling berbagi cerita dan pengalaman sendiri-sendiri. Joko selalu mengimbangi cerita Ade dengan cara menceritakan kisah bandingan. Hal inilah yang menyebabkan percakapan mereka tetap berjalan lancar dan koheren.

Dalam komunikasi (lisan), masyarakat berbahasa Inggris, sering menandai topik pembicaraan dengan pertanyaan, *what we’re talking about?* (apa yang sedang kita bicarakan). Sebaliknya, dalam bahasa tulis, terutama pada karangan utuh (makalah, novel, buku, dan sebagainya), pergantian paragraf merupakan salah satu penanda pergantian topik. Artinya, setiap paragraf umumnya

mengandung satu topik tertentu. Topik-topik itu selanjutnya akan bergabung dan terbentuklah satu kesatuan topik. Inilah yang disebut ‘tema’. Jadi, untuk memahami dan mengkaji suatu tema wacana, terlebih dahulu perlu dipahami rangkaian topik-topiknya. Ketika seseorang membaca suatu wacana sehingga dapat memahami dan mengekspresikan kembali (isinya), berarti ia telah memiliki *topic of the passage* (Brandford via Mulyana, 2005: 41). Dalam keadaan demikian, *topic of the passage* sama artinya dengan *discourse topic* atau topik wacana.

F. Perusahaan *Cak Cuk*

Cak Cuk merupakan perusahaan dari Surabaya. Perusahaan *Cak Cuk* bergerak dalam kegiatan wirausaha. Perusahaan ini didirikan pada tanggal 10 November 2005. *Cak Cuk* didirikan untuk memberikan souvenir alternatif bagi orang-orang yang berkunjung ke Surabaya sebagai memorabilia, atau orang Surabaya yang jauh berada di tempat lain sebagai pengobat rindu kampung halaman. Sejak didirikan tahun 2005, *Cak Cuk* kini telah memiliki empat outlet, yaitu di Jalan Raya Mayjen Sungkono no.35, Jalan Raya Dharmawangsa no.35, Jalan Raya Ahmad Yani no.263, dan Bandara Juanda Surabaya. Dalam kurun empat tahun *Cak Cuk* telah memproduksi sebanyak 45.000 kaos dengan 150 desain yang berbeda. Nama *Cak Cuk* diambil semata memilih kata atau nama yang sangat lekat, merepresentasikan Kota Surabaya. *Cak* adalah Mas atau padanan Kakak dalam Bahasa Indonesia. Sedangkan *Cuk* semacam partikel kata

yang mengungkapkan keakraban, yang kerap dipakai dalam percakapan dialek Suroboyoan. Tetapi nama *Cak Cuk* Surabaya sudah dipatenkan.

Produk-produk yang dihasilkan oleh perusahaan *Cak Cuk* merupakan cinderamata khas kota Surabaya seperti *t-shirt* atau kaos oblong, polo *shirt*, kaos anak, sandal, tas, topi, gantungan kunci, pin, kartu pos, kartu remi, monopoli, mug, *sticker* atau gambar tempel, dan berbagai pernik lainnya. Desain yang digunakan dalam produk-produk tersebut memadukan unsur gambar dan tulisan yang sebagian besar merupakan wacana yang menggunakan bahasa plesetan.

Dengan mengangkat tema budaya lokal yang sangat kental, *Cak Cuk* hadir penuh kenakalan dan kecerdasan yang dikemas dalam kelucuan pada setiap desainnya. Kekhasan *local wisdom* budaya Surabaya yang unik seperti kota pahlawan, kota 1001 makanan, kota misuh, kota ssek-esek, kota buaya, dan kota bonek. Semua terangkum dalam desain lucu dan kata-kata yang menggelitik. Nakal, lucu, tapi cerdas. Semoga *Cak Cuk* dalam perkembangannya bisa terus memberikan warna pada kota Surabaya, karena itu adalah bentuk sumbangsih kami terhadap Surabaya dan Indonesia.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang ditulis oleh Dian Safitri mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta yang dilakukan pada tahun 2013 lalu. Tentang *Permainan Bahasa dalam Wacana Plesetan Stiker Humor di Wilayah Bantul dan Yogyakarta* yang bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai pemanfaatan aspek

kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa, fungsi permainan bahasa, serta makna bahasa yang terkandung dalam plesetan stiker humor tersebut.

Adapun beberapa hasil penelitiannya sebagai berikut.

1. Pemanfaatan aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam plesetan stiker humor meliputi: permutasi bunyi, substitusi bunyi, penambahan bunyi, perubahan fonem, kemiripan bunyi, pantun, teka-teki, ortografi, akronim, singkatan, kata ulang, nama, antonimi, peribahasa, dan metonimi.
2. Fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam plesetan stiker humor meliputi: fungsi komunikatif, fungsi humor, fungsi kritik, fungsi kreatif, fungsi eufimisme, serta fungsi estetis.
3. Makna bahasa yang terkandung dalam plesetan stiker humor meliputi: pernyataan, sindiran, perintah, larangan, peringatan, saran, sebab-akibat, kritikan, dan informasi.

Penelitian yang dilakukan penulis hampir sama dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian Safitri (2013), yaitu teknik yang digunakan sama-sama menggunakan teknik simak, baca dan catat. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas, yaitu objek yang diteliti, kaos oblong produk *Cak Cuk* sedangkan penelitian sebelumnya yaitu stiker humor. Penelitian sebelumnya meneliti tentang aspek kebahasaan, fungsi, dan makna. Dalam penelitian ini makna tidak diteliti akan tetapi diganti dengan topik. Oleh karena itu, ketiadaan makna yang digantikan dengan topik merupakan perbedaan yang ada dalam penelitian ini dan penelitian sebelumnya. Pada kesempatan ini akan diteliti

kembali dengan rumusan masalah yang hampir sama, yaitu aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan, fungsi, dan topik akan tetapi berbeda objek kajiannya.

H. Kerangka Pikir

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh manusia dalam berinteraksi dengan sesamanya. Setiap masyarakat dipastikan memiliki bahasa karena masyarakat dan bahasa adalah dua bagian yang tidak terpisahkan. Bahasa itu sendiri memiliki beberapa ciri di antaranya tersistem, bersifat arbitrer, universal, konvensional, bervariasi, sebagai media interaksi sosial, serta identitas diri.

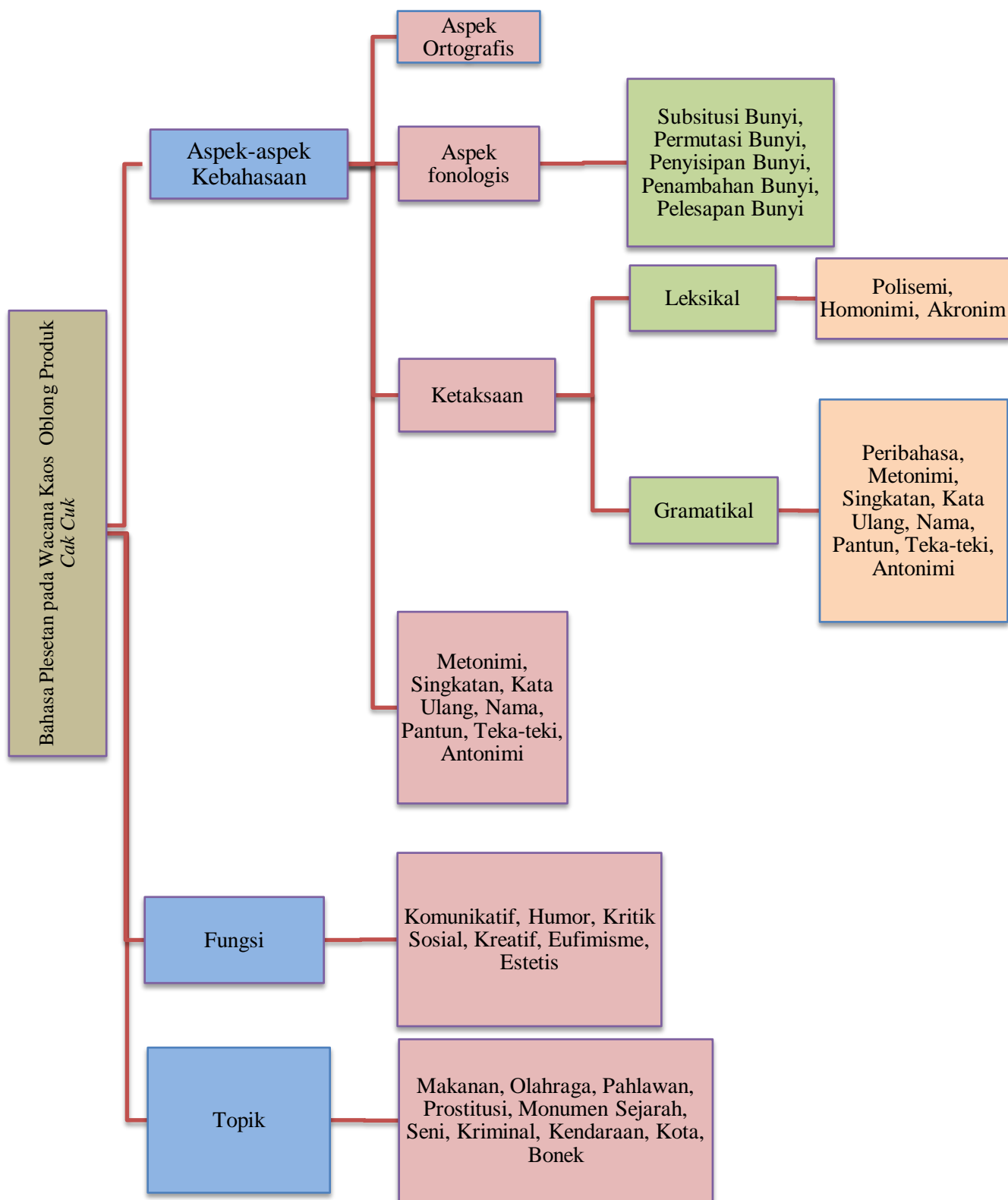
Adanya heterogenitas dalam masyarakat menyebabkan munculnya berbagai ragam/ variasi bahasa, salah satunya adalah bahasa plesetan yang merupakan bagian dari ragam santai. Bahasa plesetan merupakan bahasa yang bentuk dan maknanya disimpangkan dari yang sebenarnya, digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyatakan sesuatu dengan maksud lain. Meski demikian bentuk dan fungsi bahasa plesetan dapat diamati dan dipahami, hal ini karena bahasa plesetan sebagai bagian dari bahasa pada umumnya, juga memiliki ciri-ciri umum bahasa.

Penggunaan bahasa plesetan saat ini tidak terbatas pada ujaran saja, melainkan juga dituangkan dalam bentuk tulisan seperti pada kaos oblong produk *Cak Cuk*. Permasalahan yang diangkat melalui tulisan berbahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk* sangat bervariasi, seperti masalah ekonomi, sosial,

budaya juga politik. Semua permasalahan tersebut dituangkan dalam bentuk-bentuk yang menyimpang. Berbagai reaksi pembaca bermunculan ketika membaca tulisan-tulisan tersebut. Hal ini menjadi indikator adanya aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan, fungsi bahasa plesetan, dan topik yang terkandung dalam bahasa plesetan.

Berdasarkan uraian di atas, maka bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk* dapat dijadikan objek penelitian kebahasaan yang difokuskan pada permasalahan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan, topik bahasa plesetan dan topik bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*. Kerangka pikir penelitian ini secara garis besar ditunjukkan pada gambar berikut.

Skema Kerangka Pikir Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan bahasa plesetan dalam kaos oblong produk *Cak Cuk*. Bertitik tolak pada permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai dengan penelitian ini maka metode utama yang dipergunakan dalam penelitian ini bertumpu pada metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya (Moleong, 2007: 6). Menurut Bogdan dan Tylor (melalui Moleong, 2007: 4) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Metode ini dilaksanakan dengan cara mendeskripsikan penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan, deskripsi fungsi bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk* yang kemudian dilanjutkan dengan topik bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*. Kekualitatifan penelitian ini terkait dengan data penelitian ini yang berupa kualitas bentuk-bentuk plesetan. Sifat deskriptifnya terlihat pada sesuatu yang akan diungkap dengan penelitian. Sesuatu itu berupa realitas apa adanya tentang penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan, fungsi bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*, dan topik bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.

Pada penelitian ini, data yang telah ada kemudian dikelompokkan dan dianalisis. Penganalisisan akan dikaitkan dengan situasi yang berkembang dimasyarakat saat ini.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini, yaitu wacana yang mengandung aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan, fungsi bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*, dan topik bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*. Sedangkan kaos oblong produk *Cak Cuk* dipilih karena pada kaos oblong ini terdapat beberapa bahasa plesetan yang dapat dikaji. Selain itu, dipilihnya kaos oblong produk *Cak Cuk* karena perusahaan ini dinilai memiliki tingkat kreativitas tinggi dalam menghasilkan tulisan berbahasa plesetan dengan indikator tulisan berbahasa plesetan yang dihasilkan senantiasa mengikuti perkembangan di segala aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, sosial, budaya dan sebagainya.

Objek penelitian ini, yaitu wacana plesetan yang digunakan sebagai alat penjaring data dan sumber data, yaitu wacana plesetan yang dimuat dalam desain-desain kaos oblong produk *Cak Cuk* yang ada dalam perusahaan kaos oblong produk *Cak Cuk* Surabaya yang difokuskan mengenai aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan, fungsi bahasa plesetan, dan apa saja topik yang melatarbelakangi terjadinya atau penciptaan dalam wacana plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.

C. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berupa wacana plesetan berbentuk desain kaos oblong dengan nama produk *Cak Cuk*. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode simak. Disebut dengan metode simak atau penyimakan, yaitu menyimak penggunaan bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*. Menurut Sudaryanto (1988: 2) menyatakan metode simak atau penyimakan, karena memang berupa penyimakan; dilakukan dengan menyimak, yaitu menyimak penggunaan bahasa. Teknik simak berarti, peneliti sebagai kunci inti untuk melakukan kegiatan penyimakan secara cermat, terarah, dan teliti terhadap sumber data yakni sasaran penelitian yang berupa wacana berbentuk desain kaos oblong dengan nama produk *Cak Cuk*. Selain itu penyimakan ini dimaksudkan untuk menentukan wacana desain kaos oblong produk *Cak Cuk* yang sesuai dengan permasalahan yang dikaji yaitu tentang penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan, fungsi bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk* dan topik dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk*, kemudian dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap atau SBLC dan teknik catat. Dalam teknik SBLC ini, peneliti hanya sebagai pemerhati terhadap data yang terbentuk dari suatu peristiwa kebahasaan (Sudaryanto, 1993: 135).

Metode selanjutnya berupa teknik mencatat. Data dalam penelitian ini diambil dari katalog desain kaos oblong produk *Cak Cuk* yang ada di wilayah kota Surabaya. Data tersebut selanjutnya dicatat sesuai dengan apa yang akan dibahas. Selain pencatatan data juga terdapat pencatatan wawancara dengan pembuat kaos

Cak Cuk yang hasil wawancara tersebut terlampir dalam lembar lampiran. Wawancara dilakukan dengan cara menanyakan kepada sumbernya langsung tentang maksud dan tujuan dari wacana plesetan berbentuk kaos oblong dengan nama produk *Cak Cuk*.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara data dikumpulkan dari berbagai tempat penjualan kaos oblong produk *Cak Cuk* di wilayah kota Surabaya. Kemudian desain dipilih sesuai dengan apa yang akan diteliti. Selain itu, peneliti juga menggunakan kartu data untuk mempermudah proses penelitian. Berikut contoh kartu data yang digunakan.

Contoh kartu data:

Kode (aa)	
(01)	
+ Dul, sebelah rumahku ada janda kemb ang .	
- Jangan kau buat jadi janda kemb ung , lho!	
Aspk. Kbhsn	: Substitusi bunyi
F. Bhs. Plstn	: Plesetan yang mempunyai fungsi humor
T. Bhs. Plstn	: Topik sosial

Keterangan

- aa : nomor urut data
- Aspk Kbhsn : aspek kebahasaan
- F. Bhs. Plstn : fungsi bahasa plesetan
- T. Bhs. Plstn : topik bahasa plesetan

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan instrumen penelitian yang berupa *human instrument*, yaitu peneliti sendiri. Dalam hal ini sebagai instrumen, peneliti menggunakan kriteria-kriteria penentu yang digunakan untuk menyaring data. Penentu-penentu tersebut berupa kriteria aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan, fungsi bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*, topik dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk*. Penentu kriteria-kriteria tersebut dilakukan berdasarkan teori yang telah dijabarkan di dalam kajian teori. Teori-teori tersebut digunakan dengan alasan sudah sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini.

Dengan demikian pengetahuan peneliti terhadap aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan, fungsi bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*, dan topik dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* menjadi alat penting dalam penelitian ini. Mulai dari pencarian data sampai dengan selesainya penganalisisan data, peneliti memegang kunci utama.

Penelitian ini menggunakan alat bantu berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras berupa alat tulis, laptop, dan *flashdisk*. Sementara itu, perangkat lunaknya berupa aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan, fungsi bahasa plesetan, dan topik bahasa plesetan beserta indikatornya. Berikut ini akan disajikan matriks wujud aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan, fungsi bahasa plesetan, dan topik bahasa plesetan beserta indikatornya.

Matriks 1: **Instrumen Aspek Kebahasaan sebagai Bentuk dari Bahasa Plesetan disertai Indikatornya**

Aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Bahasa Plesetan	Indikator
Ortografis	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sistem ejaan/ ortografis memuat hal-hal yang berkaitan dengan lambang-lambang bunyi. ➤ Cara-cara menuliskan lambang bunyi.
Fonologi	➤ Mempelajari tentang bunyi
Substitusi bunyi	➤ Terdapat penggantian bunyi dengan bunyi yang lain.
Permutasi bunyi	➤ Perpindaan bunyi dalam satu kata.
Penyisipan bunyi	➤ Penambahan bunyi di tengah kata.
Penambahan bunyi	➤ Penambahan bunyi di depan atau di belakang kata.
Pelesapan bunyi	➤ Penghilangan bunyi pada sebuah kata.
Morfologi	➤ Ilmu tentang seluk beluk kata.
Nama	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Satu kesatuan yang memiliki arti. ➤ Penyebutan nama orang, kota, tempat, sungai, waduk, daerah, desa, dan masih banyak lagi.
Akronim	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penyingkatan yang dapat dibaca seperti kata. ➤ Penyingkatan dapat berupa gabungan huruf awal, suku kata, dan kombinasi huruf uruf awal serta suku kata.
Singkatan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berupa huruf atau gabungan huruf. ➤ Kata atau huruf yang memiliki kepanjangan kata. ➤ Pemendekannya tidak dapat dibaca seperti kata.
Semantik	➤ Ilmu tentang makna dan kalimat.
Metonimi	➤ Menggunakan penyebutan ciri atau nama suatu barang yang dikaitkan dengan suatu barang tertentu, orang, sebagai penggantinya.
Peribahasa	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berupa ungkapan pendek yang berupa nasihat. ➤ Berupa kelompok kata yang memiliki susunan tetap. ➤ Susunan kata yang mengiaskan maksud tertentu.
Homonimi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berupa dua buah kata atau lebih yang memiliki ucapan yang sama. ➤ Memiliki makna yang berbeda atau tidak berhubungan sama sekali satu sama lainnya.

Diolah dari sumber, Chaer (1990: 79-99)

Matriks 2: Instrumen Fungsi Bahasa Plesetan disertai Indikatornya

Fungsi Bahasa Plesetan	Indikator
Komunikatif	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersifat komunikatif. ➤ Mudah untuk dipahami.
Humor	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghibur, menghasilkan rangsangan tawa. ➤ Sesuatu yang lucu.
Kritik Sosial	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kecaman atau tanggapan. ➤ Menyampaikan pendapat dan gagasan berupa sindiran.
Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memiliki kemampuan untuk menciptakan hal yang baru.
Eufimisme	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ungkapan yang lebih halus sebagai pengganti ungkapan yang kasar.
Estetis	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengenai keindahan. ➤ Menyangkut apresiasi keindahan (seni, sastra).

Diolah dari sumber, Supado (1997: 7)

Matriks 3: Instrumen Topik Bahasa Plesetan disertai Indikatornya

Topik Bahasa Plesetan	Indikator
Topik	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pokok pembicaraan dalam diskusi, ceramah, karangan, dan sebagainya; bahan diskusi. ➤ Hal yang menarik perhatian umum pada waktu akhir-akhir ini; bahan pembicaraan. ➤ Subjek yang dibahas dalam sebuah teks. ➤ Wujud topik berbentuk frasa atau kalimat yang menjadi inti pembicaraan atau pembahasan.

Diolah dari sumber, (KBBI, 2008: 1542; Mulyana, 2005: 39)

E. Metode dan Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, tugas peneliti selanjutnya menganalisis data tersebut. Langkah analisis data ini merupakan langkah terpenting untuk mendapatkan jawaban dari masalah yang ingin dipecahkan.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode agih dan metode padan. Untuk menganalisis aspek-aspek kebahasaan pada wacana kaos oblong produk *Cak Cuk* digunakan metode agih yaitu metode analisis bahasa

yang alat penentunya bagian dari bahasa yang bersangkutan. Dilanjutkan dengan teknik bagi unsur langsung atau (BUL), dengan cara membagi satuan lingual menjadi beberapa bagian-bagian yang dianggap sebagai bagian yang langsung membentuk satuan lingual yang dimaksud.

Untuk menganalisis fungsi pada wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* dan topik pada wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* dipergunakan metode padan, yaitu metode yang alat penentunya di luar bahasa atau terlepas dari bahasa (Sudaryanto, 1993: 130). Teknik analisis bahasa yang dipergunakan adalah teknik pilah unsur penentu yang meliputi: (1) padan referensial, berupa kenyataan yang ditunjuk oleh bahasa pada wacana kaos oblong produk *Cak Cuk*, (2) padan fonetikal, berupa bunyi bahasa pada wacana kaos oblong produk *Cak Cuk*, dan (3) padan ortografik, berupa penulisan bahasa pada wacana kaos oblong produk *Cak Cuk*. Adapun alatnya, yaitu daya pilah yang bersifat mental oleh peneliti (Sudaryanto, 1993: 13).

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

1. Intrarater

Keabsahan data diperoleh dengan melakukan pengamatan data secara terus-menerus dan mendalam. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat memilih dan memisahkan data yang bermakna dan yang tidak bermakna. Tujuan penyimakan secara terus-menerus diharapkan akan menemukan data yang sebanyak-banyaknya dan aspek-aspek yang relevan dengan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini.

2. *Debriefing*

Ancaman terhadap validitas, bias, dan asumsi peneliti, serta kelemahan-kelemahan logika penelitian dapat diidentifikasi dengan cara meminta masukan, saran kritik, dan komentar atau *feedback* dari orang lain. *Feedback* sebaiknya diminta dari berbagai individu, baik yang akrab maupun yang tidak akrab (Alwasilah, 2012: 131). Bagi penelitian kualitatif, semakin banyak dan beragam sudut pandang atau masukan yang diterima, semakin tinggilah validitas data dan interpretasinya. Merriam via Alwasilah (2012: 131) memperkenalkan istilah *review* oleh sejawat untuk mendapatkan masukan seperti dibahas di atas. Masukan diperoleh dari *debriefer*, dan prosesnya disebut *debriefing*.

Debriefing dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menginterview satu orang yang mengenal bahasa plesetan dengan baik. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi mengenai aspek kebahasaan, fungsi bahasa plesetan, dan topik bahasa plesetan yang ada pada kaos oblong produk *Cak Cuk*. Peneliti memilih satu dosen pembimbing, yakni Ibu Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M. Hum. Dipilihnya salah satu dosen linguistik tersebut karena dianggap memiliki kemampuan linguistik dan intelektual yang baik, serta memiliki pemahaman yang baik tentang bahasa plesetan sehingga diharapkan dapat memberi masukan dalam proses analisis data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan tentang bahasa plesetan, sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan ada tiga masalah, yaitu (1) penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*, (2) fungsi bahasa plesetan yang terdapat pada kaos oblong produk *Cak Cuk*, dan (3) topik dalam bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.


Hasil penelitian dari rumusan masalah yang pertama ini berdasarkan data-data yang ada dan diperoleh dari wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* yang menerapkan aspek-aspek kebahasaan. Adapun penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan yang ada pada kaos oblong produk *Cak Cuk* ini terdapat empat aspek bahasa plesetan; (1) penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan dalam aspek ortografis. (2) penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan dalam aspek fonologis meliputi substitusi bunyi, permutasi bunyi, penambahan bunyi, penyisipan bunyi, kemiripan bunyi, nama, dan peribahasa; (3) penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan dalam aspek morfologis meliputi akronim, dan singkatan; (4) penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan dalam aspek semantis meliputi, metonimi dan homonimi. Rumusan yang kedua adalah fungsi bahasa plesetan pada wacana kaos oblong produk *Cak Cuk*. Dari hasil penelitian, dalam wacana bahasa plesetan pada kaos

oblong produk *Cak Cuk* ini terdapat 6 (enam) fungsi yang ada dalam wacana bahasa plesetan pada kaos oblong *Cak Cuk*, yaitu (1) komunikatif, (2) humor, (3) kritik sosial, (4) kreatif, (5) eufimisme, dan (6) estetis. Rumusan masalah yang ketiga adalah apa saja topik dalam bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*. Dari hasil penelitiannya, terdapat 10 (sepuluh) topik yang ada dalam wacana bahasa plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk*, yaitu (1) topik makanan, (2) topik olahraga, (3) topik pahlawan, (4) topik prostitusi, (5) monumen sejarah, (6) topik seni, (7) topik kriminal, (8) topik kota, (9) topik kendaraan, dan (10) topik bonek.

Dalam penelitian ini, peneliti juga menemukan bentuk baru di luar aspek-aspek kebahasaan yang ada di dalam kajian teori yaitu kemiripan bunyi. Selain ditemukannya aspek baru, peneliti juga menemukan bentuk baru yang berupa gabungan dari aspek kebahasaan, artinya dalam satu wacana terdapat dua aspek kebahasaan yang diterapkan, misalnya menggunakan pantun dan kemiripan bunyi, kemiripan bunyi dan nama, akronim dan nama, serta metonimi dan pantun.

Berikut adalah tabel hasil penelitian penerapan aspek-aspek kebahasaan yang digunakan dalam wacana pada kaos oblong produk *Cak Cuk* sebagai bentuk bahasa plesetan, fungsi bahasa plesetan pada wacana kaos oblong produk *Cak Cuk*, dan topik dalam bahasa plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.

Tabel 1: Hasil Analisis Penerapan Aspek-aspek Kebahasaan, Makna Wacana Bahasa Plesetan, dan Topik Wacana Bahasa Plesetan

No.	Aspek-aspek Kebahasaan	Fungsi Wacana Plesetan						Topik Wacana Plesetan										Jumlah	Contoh Wacana
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Ortografis				1			1										2	
2.	Fonologis																		
	Substitusi Bunyi				2			1			1							4	Gudang H aram (kode 10)
	Permutasi Bunyi				2		1				1			1			1	6	S epur m an Bonek the real sepurman (manusia kereta api) (kode 223)
	Penambahan Bunyi			1	2						2			1				6	Patung D ollyberty Surabaya Terbesar se-asia tenggara (kode 45)
	Penyisipan Bunyi	1			6				1						4		2	14	Faceboonek Faceboonek membantu Anda terhubung dan berbagi dengan BONEK- BONEK dalam kehidupan Anda (kode 184)
	Kemiripan Bunyi	1	1				3				4						1	10	HOLLYWOOD Tempat orang Amerika main film BOLLYWOOD Tempat orang India main film DOLLYWOOD Tempat orang Surabaya...”main” (kode 11)
	Nama	5	1	1	1	1				2	1	2	2			1	1	18	Hotel JW MA’EROT Surabaya (kode 13)
	Peribahasa				1			1										2	Witing tresno jalaran seko kuliner Yu Tumi Nasi rawon dan nasi pecel (kode 242)
3.	Morfologis																		
	Akronim				2						1				1			4	SURABAYA SURgA BuAYA (kode 20)
	Singkatan				3						2				1			6	UGD 24 JAM Unit Gairah Darurat (kode 69)
4.	Semantis																		
	Metonimi		3		13	2		7	1		6		2		2			36	Minuman bebas alkohol ES LEGEN 100% LEGEN 0% ALKOHOL (kode 83)
	Homonimi					2					2							4	Balonku ada lima Rupa-rupa warnanya Di Surabaya balon tidak cuma lima Tetapi lima ribu lebih Ensiklopedi: balon dalam bahasa Surabaya bearti wanita nakal (kode 22)
Jumlah		7	5	2	33	5	4	10	2	2	20	2	4	2	8	1	5	112	

Keterangan:

Fungsi Wacana Plesetan			Topik Wacana Plesetan		
1	:	Komunikatif	1	:	Makanan/ Minuman
2	:	Humor	2	:	Olahraga
3	:	Kritik Sosial	3	:	Pahlawan
4	:	Kreatif	4	:	Prostitusi
5	:	Eufimisme	5	:	Monumen Sejarah
6	:	Estetis	6	:	Seni
			7	:	Kriminal
			8	:	Kota
			9	:	Kendaraan
			10	:	Bonek

B. Pembahasan

1. Penerapan Aspek-aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Bahasa Plesetan

Seperti yang telah disebutkan dalam rumusan masalah dan berdasarkan kajian teori yang ada, berikut ini pembahasan data-data pada kaos oblong produk *Cak Cuk* dalam penelitian ini.

a. Aspek Ortografis

Dalam wacana plesetan pada kaos oblong tidak jarang pembuat desain kaos menerapkan aspek ortografis untuk menambah keunikan serta kelucuan dalam wacana. Penerapan aspek ortografis ini berkaitan dengan huruf dan cara-cara menuliskan huruf. Dari sejumlah data yang terkumpul ditemukan satu buah yang menunjukkan fenomena penyimpangan aspek ortografis ini. Berikut wacana pada kaos oblong yang menerapkan aspek ortografis.



Pada wacana desain kaos (1) diatas merupakan wacana yang menunjukan fenomena penyimpangan aspek ortografis. Hal itu dikarenakan cara penulisannya mengikuti konvensi penulisan huruf arab yang dimulai dari kanan ke kiri atau cara penulisannya terbalik.

b. Aspek Fonologis

Seperti yang telah disebutkan dalam kajian teori di depan, aspek fonologis ini berkaitan dengan satuan kebahasaan terkecil yang dibedakan menjadi dua yaitu fon dan fonem. Fon adalah semua bunyi bahasa dengan tidak mempertimbangkan kapasitasnya sebagai pembeda makna, sedangkan fonem adalah sejumlah fon atau bunyi yang mampu dan berpotensi untuk membedakan makna. Berikut pembahasan mengenai bahasa plesetan yang berkaitan dengan fonologi.

1) Substitusi Bunyi

Substitusi bunyi dapat dikatakan sebagai proses penggantian suatu bunyi lain sehingga terbentuk kata lain. Substitusi merupakan suatu proses atau hasil penggantian unsur bahasa oleh unsur lain dalam satuan yang lebih besar untuk memperoleh unsur-unsur pembeda atau untuk menjelaskan suatu struktur tertentu.

Untuk memperoleh efek lucu, pembuat desain kaos oblong biasanya menggunakan kekreatifannya dalam menggunakan bahasa. Salah satunya dengan cara mensubstitusikan bunyi sebuah kata yang memiliki makna yang berbeda. Untuk jelasnya dapat dilihat wacana (2) dan (3) sebagai berikut.

(2) GUDANG **HARAM** (kode 10)

(3) **Aman ta?**

Tentu saja aman, buat ikan di sepanjang kalimas
Brownies **Kakus**
Sepanjang tepi sungai Kalimas Surabaya
Buka pukul 06.00 WIB – 07.00 WIB
Fresh from the oven
(kode 115)

Wacana-wacana desain kaos di atas menunjukkan adanya penerapan aspek kebahasaan yaitu substitusi bunyi. Pada wacana (2) merupakan hasil kreasi dari kata *garam* yang berarti senyawa kristalin NaCl yang merupakan klorida dan sodium, dapat larut dalam air, dan asin rasanya. Dalam proses substitusi bunyi ini ditunjukkan pada adanya perubahan bunyi dari kata *garam* menjadi *haram* yang berarti terlarang (oleh agama Islam) atau tidak halal. Substitusi bunyi ditunjukan pada bunyi /g/ disubstitusikan dengan bunyi /h/ sehingga terbentuk kata *haram*, sehingga hal ini dapat dilihat sangat jelas mempengaruhi terjadinya perubahan makna.

Pada wacana yang ke (3) menunjukan adanya penerapan substitusi bunyi yang ditunjukan pada kata *Aman ta* dan kata *Kakus*. Kata *Aman ta* yang seharusnya *Amanda* dan *Kakus* yaitu *Kukus*. *Amanda* merupakan salah satu produk makanan yaitu *brownies*, sedangkan *Kukus* adalah uap (asap air panas) di sekitar dan di atas titik didih air atau air dalam bentuk uap. Proses substitusi ini terjadi perubahan pada bunyi /d/ disubstitusikan dengan bunyi /t/ sehingga terbentuk kata *Aman ta* begitu juga dengan pada bunyi /u/ disubstitusikan dengan bunyi /a/ sehingga terbentuk kata menjadi *Kakus*.

2) Permutasi Bunyi

Dalam bahasa plesetan sering terjadi peristiwa perubahan fonem dalam sebuah wacana atau tuturan atau sering juga disebut dengan *slip of the tongue*. Sering kali dalam sebuah tuturan terjadi permutasi bunyi baik disengaja maupun tidak disengaja. Secara langsung adanya permutasi bunyi ini akan mengakibatkan humor/ kelucuan dalam tuturan atau sebuah wacana bagi pembacanya. Berikut

pembahasan tentang permutasi bunyi yang ada dalam desain kaos oblong produk *Cak Cuk*.

(4) **Sepurman**

BONEK THE REAL SEPURMAN

(manusia kereta api)

(kode 223)

(5) **TAHANAN RUMAH**

PKK

(Baju Seragam Suami-suami Takut Istri)

(kode 117)

Pada wacana (4) permutasi bunyi terjadi ditunjukkan pada kata *Sepurman*. Dalam kata *Sepurman*, mengalami penukaran tempat konsonan antara huruf-huruf itu saja yaitu bunyi /e/ dan /u/. Permutasi bunyi terjadi dengan kata aslinya atau kata yang seharusnya ada, yaitu kata *Superman*. Permutasi bunyi yang terjadi dalam wacana yang terbentuk ini dapat menunjukkan efek kelucuan bagi pembaca.

Selanjutnya, wacana (5) merupakan aspek kebahasaan permutasi bunyi, yaitu ditunjukkan pada kata *PKK*. Hal itu disebabkan oleh kata yang ada sebenarnya, yaitu *KPK*. Kata *PKK* mengalami permutasi bunyi, penukaran tempat konsonan antara huruf-huruf itu saja pada bunyi /p/ dan /k/. Pembuat desain kaos sengaja membuat makna baru dengan aspek kebahasaan permutasi bunyi pada kata *PKK*, agar tercipta kesan lucu bagi para pembacanya.

3) **Penambahan Bunyi**

Penambahan bunyi dapat dilakukan di depan atau di belakang kata. Hal ini juga tidak menutup kemungkinan adanya pemanfaatan penambahan bunyi di akhir dan di tengah kata. Adanya unsur penambahan bunyi pada suatu kata juga dapat

mendukung kelucuan pada suatu wacana yang digunakan oleh pembuat desain kaos. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada wacana berikut.

(6) PATUNG
DOLLYBERTY SURABAYA
 TERBESAR SE-ASIA TENGGARA
 (kode 45)

(7) Miss Universe
 Surabaya (kode 81)

Pada wacana desain kaos (6) menunjukkan adanya fenomena penambahan bunyi. Gejala penambahan bunyi yang ditemukan, yaitu penambahan bunyi di awal kata. Proses penambahan bunyi ditunjukkan pada kata *Lyberty* menjadi *Dollyberty*, bunyi *Lyberty* ditambah bunyi /d/, /o/, dan /l/ sehingga menjadi *Dollyberty*. Penambahan bunyi pada desain kaos ini menunjukkan kekreatifan seorang pembuat desain kaos sehingga menghasilkan wacana yang lucu dan unik.

Selanjutnya wacana desain kaos (7) merupakan hasil kreasi dari nama salah satu ajang sebuah kontes kecantikan yang merupakan acara yang prestisius terutama bagi penduduk kawasan Amerika Latin. Wacana (7) tersebut mengalami gejala penambahan bunyi di akhir kata. Proses penambahan bunyi /x/ akhir kata dari kata *Universe* diplesetkan menjadi kata *Universex*. Adanya penerapan penambahan bunyi tersebut bisa menambah kesan lucu pada wacana desain kaos.

4) Penyisipan Bunyi

Penyisipan bunyi dapat dilakukan di tengah kata. Dari adanya unsur penyisipan bunyi pada suatu kata inilah dapat timbul sebuah efek humor yang bisa membuat pembacanya tertawa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada wacana-wacana penerapan teknik penyisipan bunyi untuk mengkreasikan humor desain kaos sebagai berikut.

(8) Faceboonek

Faceboonek membantu Anda terhubung dan berbagi dengan BONEK-BONEK dalam kehidupan Anda. (kode 184)

(9) Indboneksia

from Surabaya for Great Indonesia
Dari Surabaya untuk Indonesia Raya
(kode 157)

(10) kencing aja bayar seribu rupiah

SURABIAYA
(kode 153)

(11) SUROCKBOYO

SURABAYA
THE CITY OF INDONESIAN ROCK MUSIC
(kode 232)

(12) SYUURABAYA

MEMANG BENAR-BENAR
SYUUUR.....
(kode 234)

Dalam wacana (8) kata yang dipergunakan sebagai dasar asosiasinya adalah *facebook*. Kata yang diambil dari salah satu sebuah layanan jejaring sosial, *facebook* memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif, lebih dari separuhnya menggunakan telepon genggam. Pengguna harus mendaftar sebelum dapat menggunakan situs ini. Di dalam wacana (8) ini kata *facebook* diterapkan dengan teknik penyisipan bunyi, yakni /n/ dan /e/ sehingga menjadi *faceboonek*.

Wacana (9) frase *Indonesia* yang biasanya berasosiasi dengan negara di Asia Tenggara, yang dilintasi garis khatulistiwa dan berada di antara benua Asia dan Australia serta antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13.466 pulau, nama alternatif yang biasa dipakai adalah Nusantara. Persepsi pembaca tentang sesuatu yang nyata dikacaukan oleh pembuat desain kaos dengan penyisipan bunyi /b/ dan /k/

pada kata *Indonesia* sehingga menjadi *Indboneksia*. *Indboneksia* yang berarti suporter bola dari Surabaya Untuk Indonesia Raya.

Dalam wacana (10) kata yang diambil oleh pembuat desain kaos, yaitu *Surabaya*. *Surabaya* terkenal dengan sebutan Kota Pahlawan karena sejarahnya yang sangat diperhitungkan dalam perjuangan merebut kemerdekaan bangsa Indonesia dari penjajah. Kata *Surabaya* konon berasal dari cerita mitos pertempuran antara *sura* (ikan hiu) dan *baya* (buaya) dan akhirnya menjadi kota *Surabaya*. Tetapi pembuat desain mengubah kata tersebut dengan menerapkan aspek kebahasaan penyisipan bunyi /i/ pada tengah kata *Surabaya* sehingga menjadi *Surabiaya*. Kata *Surabiaya* berkonotasi bahwa di Surabaya tidak ada yang gratis, semua butuh biaya di Surabaya.

Selanjutnya wacana (11) dan wacana (12) desainer kaos masih memanfaatkan kata *Surabaya* sebagai dasar asosiasinya. Di dalam wacana (11) kata *Surabaya* dimanfaatkan dengan teknik penyisipan bunyi /c/, dan /k/. Sehingga menjadi *Surockboy*. Desainer dengan sengaja membuat makna baru dengan maksud memperkenalkan kepada pembaca bahwa Kota *Surabaya* sudah banyak melahirkan band-band *rock* papan atas seperti Power Metal, Andromeda, Dewa 19, Boomerang, AKA Grass Rock, Dara Puspita, Lemon Trees, Padi, SAS, dan sebagainya. Sedangkan di dalam wacana (12) kata *Surabaya* diterapkan dengan teknik penyisipan bunyi /y/ dan /u/. Sehingga menjadi *Syuurabaya*. Desainer kaos juga secara sengaja membuat kata baru dengan maksud memperkenalkan kepada pembaca bahwa Kota *Surabaya* terkenal dengan kota yang memang benar-benar syuur akan wanita tunasusilanya.

5) Kemiripan Bunyi

Untuk menciptakan sebuah wacana humor segar dan kreatif, pembuat desain kaos mencurahkan segala kekreatifannya dalam mempermainkan bahasa agar mencapai sebuah tujuan yang diinginkannya. Kemiripan bunyi merupakan salah satu yang diterapkan pembuat desain kaos untuk memperoleh efek lucu untuk para pembacanya. Untuk lebih jelasnya perhatikan pembahasan sebagai berikut.

- (13) **HOLLYWOOD**
 tempat orang Amerika main film
BOLLYWOOD
 tempat orang India main film
DOLLYWOOD
 tempat orang Surabaya... “main”
 (kode 11)

- (14) THE LEGEND OF SOCCER SUPPORTER
 JAMES BONEK
 Bondho Nekat
 Dihormati **Kawan** Disegani **Lawan**
 (kode 140)

Kemiripan bunyi juga terjadi pada wacana desain kaos (13), selain kemiripan bunyi pada wacana ini juga menerapkan nama untuk menghasilkan wacana humor. Penerapan nama ditunjukkan pada kata *hollywood*, *bollywood* dan *dollywood*. *Hollywood* adalah nama salah satu tempat orang Amerika bermain film. *Bollywood*, yaitu tempat orang India bermain film. Sedangkan *Dollywood* adalah tempat orang Surabaya “main”. Namun arti “main” disini berkonotasi negatif, bukan melainkan tempat main film. Kemiripan bunyi terjadi pada pengucapan *holly*, *bolly* dan *dolly* karena jika diucapkan ketiga kata tersebut

mirip. Kemiripan ini terjadi pada kesamaan bunyi di awal kata yaitu /h/, /b/, dan /d/. Hal ini menimbulkan kesan humor bagi para pembacanya.

Selanjutnya pada wacana (14) aspek kebahasaan kemiripan bunyi ditunjukkan pada kata *Kawan* dan *Lawan*. *Kawan* adalah orang yang sudah lama dikenal dan sering berhubungan dalam hal tertentu (dalam bermain, belajar, bekerja, dsb). Sedangkan *Lawan* adalah imbalan; bandingan; tandingan atau musuh. Proses kemiripan bunyi terjadi kesamaan bunyi di akhir kata, yaitu *-wan*. Kedua kata tersebut dipilih desainer kaos agar menciptakan efek lucu bagi pembacanya.

6) Nama

Nama merupakan unsur kata yang tidak dapat dianalisis karena nama berdiri sendiri dan tidak terikat oleh unsur bahasa yang lainnya. Arti sebuah nama orang atau nama tempat bisa dikreasikan untuk membuat wacana menjadi lucu. Dalam hal ini, pembuat desain kaos sering sekali menerapkan aspek ini untuk menghasilkan wacana humor yang segar dan mudah dipahami pembacanya. Untuk lebih jelasnya, berikut data yang menerapkan nama sebagai bentuk kreasinya.

(15) Hotel JW **MA'EROT**
Surabaya
(kode 13)

Pemanfaatan nama terdapat pada wacana (15) terjadi pada kata *Ma'Erot*. *Ma'Erot* adalah seorang tokoh terkenal dengan praktik pijat tradisional khusus kaum laki-laki. Dengan kepiawaiannya itu, nama *Ma'Erot* menjadi terkenal di seantero Indonesia. Dalam wacana *Hotel JW MA'EROT Surabaya* yang

seharusnya *Hotel JW MARRIOTT Jakarta*, adalah sebuah hotel bintang lima yang berada di ibu kota Jakarta. Kata *MA'EROT* akan aneh bila diganti *MARRIOTT*. Untuk memudahkan pemahaman para pembaca, pembuat desain kaos mengambil nama *MA'EROT* agar menimbulkan kesan humor dan mudah untuk menyampaikan maksud dan tujuannya.

7) Peribahasa

Peribahasa merupakan sebuah kalimat yang biasanya mengiaskan maksud tertentu atau sebuah nasihat. Desainer kaos oblong menerapkan segala kekreatifannya dalam mempermainkan bahasa untuk menciptakan wacana humor yang segar, ringan, dan menarik. Tidak jarang desainer kaos juga menerapkan peribahasa untuk mencapai tujuan yang diharapkannya. Berikut ini pembahasan tentang peribahasa dalam wacana plesetan pada desain kaos oblong produk *Cak Cuk*.

(16) **Witing Tresno Jalaran Soko Kuliner**

Yu Tumi

Nasi rawon dan nasi pecel

(kode 242)

Peribahasa juga diterapkan sebagai sarana dalam menimbulkan humor oleh desainer kaos oblong produk *Cak Cuk*. Wacana (16) di atas termasuk dalam peribahasa. Peribahasa sebelum diplesetkan yaitu berbunyi *Witing Tresno Jalaran Soko Kulino*. Peribahasa tersebut merupakan ungkapan bahasa Jawa, yang diartikan dalam bahasa Indonesia artinya menjadi “*Cinta tumbuh karena terbiasa*”. Memang kalau dipahami maksudnya, akan bisa dimengerti bahwa cinta itu akan bisa tumbuh karena terbiasa bertemu, bersama, dan lain-lain. Bentuk ungkapan dan makna peribahasa dalam desain kaos oblong produk *Cak Cuk* telah

diplesetkan dari bentuk aslinya menjadi “*Witing Tresno Jalaran Soko Kuliner*”. Dalam peribahasa ini telah terjadi perubahan bunyi pada kata *Kulino* menjadi *Kuliner*. Perubahan bunyi yang terjadi tersebut walau sekilas terdengar mirip tapi menjadi aneh. Keanehan inilah yang diinginkan oleh desainer kaos oblong untuk menimbulkan kelucuan atau efek humor.

c. Aspek Morfologis

Morfologi merupakan bagian dari ilmu bahasa yang mempelajari tentang seluk beluk kata. Dalam menciptakan wacana humor yang unik pembuat desain kaos mengolah dan memainkan kata-kata tersebut agar menarik, serta membuat tulisan-tulisan pada desain kaos menjadi aneh sehingga akan menambah kesan humor pada wacana. Berikut penyimpangan-penyimpangan morfologi yang digunakan untuk menghasilkan wacana humor.

1) Akronim

Akronim sering disebut dengan penyingkatan yang bisa dibaca seperti halnya sebuah kata. Pada dasarnya akronim atau penyingkatan itu sendiri tidak memiliki aturan khusus dalam menyingkatnya. Maka tak jarang banyak sekali singkatan atau akronim yang menimbulkan kelucuan saat diketahui kepanjangannya. Perhatikan pembahasan mengenai akronim yang terdapat dalam wacana desain kaos di bawah ini.

(17) **SURABAYA**
SURgA BuAYA
 (kode 20)

(18) **RALLY PARIS – DAKAR**
PAntai RIa Surabaya – DAna KARya (kode 89)

Penerapan akronim pada wacana desain kaos (17) ditunjukkan pada kata *SURABAYA*. Secara umum *Surabaya* adalah ibu kota Provinsi Jawa Timur, Indonesia yang merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta, kata *Surabaya* konon berasal dari cerita mitos pertempuran antara *sura* (ikan hiu) dan *baya* (buaya) dan akhirnya menjadi kota *Surabaya*. Makna akronim yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang bertentangan dengan arti yang sebenarnya menjadi *SURgA BuAYA* yang berarti kota *Surabaya*, kota surganya para lelaki buaya darat.

Berikut ini analisis wacana (18). Wacana ini tergolong dalam wacana akronim, yaitu pada kata *PARIS*= *PAntai RIa Surabaya*, *DAKAR*= *DAna KARya*. Dari wacana *PARIS* dan *DAKAR* adalah nama-nama ibu kota negara, sehingga digolongkan sebagai aspek nama. Deretan wacana di atas merupakan wacana akronim yang memiliki kepanjangan atau makna. Bentuk dari akronim tersebut ada yang menyebutkan nama, sehingga dalam wacana ini juga menggunakan aspek kebahasaan lain, yaitu berupa akronim dan nama.

2) Singkatan

Singkatan adalah hasil menyingkat atau memendekkan berupa huruf yang pelafalannya huruf demi huruf, misalnya SIM, KTP, BPKB, FBS, UNY, dan sebagainya. Untuk lebih jelasnya, berikut beberapa wacana dalam desain kaos oblong produk *Cak Cuk* yang berbentuk singkatan.

(19) **UGD 24 JAM**

Unit

Gairah

Darurat

(kode 69)

(20) **I LOVE SBY**
 (surabaya, maksudnya)
 (kode 158)

(21) **KFC**
 Kenjeran's
 Fuck in
 Car
 (kode 204)

Pada wacana (19) terjadi penyingkatan pada *UGD 24 JAM* yang merupakan kepanjangan dari *Unit Gairah Darurat 24 jam*. Pada dasarnya *UGD 24 JAM* sebenarnya adalah kepanjangan dari *Unit Gawat Darurat 24 jam*. Pelafalan dari *UGD 24 JAM* merupakan pelafalan sebuah singkatan, sehingga kata *UGD 24 JAM* tergolong dalam data singkatan.

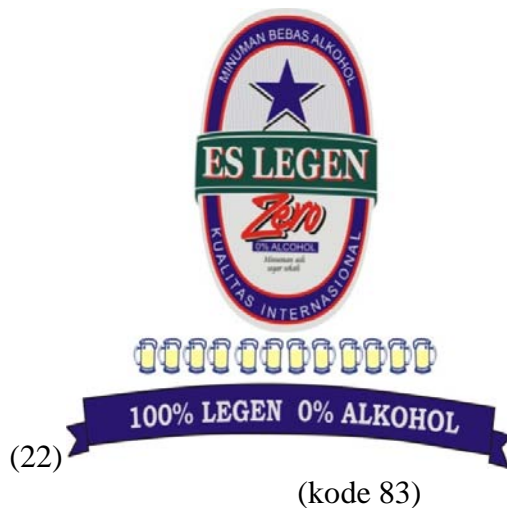
Wacana (20), *I LOVE SBY* yang memiliki kepanjangan *I LOVE SURABAYA maksudnya*. Singkatan yang benar, yaitu nama diri Susilo Bambang Yudhoyono, akan tetapi diplesetkan dan pemlesetan ini yang mengakibatkan efek humor bagi yang membacanya.

Selanjutnya wacana (21) merupakan singkatan *KFC*. Dalam arti sebenarnya, yaitu singkatan dari *Kentucky Fried Chicken*, salah satu merk restoran yang dikenal karena ayam gorengnya. Dalam penyajiannya ayam goreng tersebut biasa disajikan dalam *bucket*. Tetapi pada wacana desain kaos (21) makna *KFC* diubah sangat jelas sekali dengan makna yang sebenarnya agar tercipta wacana yang lucu, yaitu singkatan *KFC* menjadi *Kenjeran's Fuck in Car*. Hal ini tergolong dalam kategori aspek kebahasaan, yaitu singkatan. Sebab merupakan hasil memendekkan berupa huruf yang pelafalannya huruf demi huruf K, F, dan C.

d. Aspek Semantis

1) Metonimi

Metonimi merupakan sebuah pengungkapan berupa penggunaan nama untuk benda lain yang menjadi merk, ciri khas, atau atribut yang merupakan satu kesatuan dari sebuah kata. Untuk menciptakan sebuah wacana humor pada desain kaos oblong, desainer atau pembuat desain juga menerapkan majas-majas, salah satunya majas metonimia. Seperti halnya dalam desain-desain kaos oblong produk *Cak Cuk* ini banyak menerapkan majas metonimia sebagai sarana untuk menimbulkan kelucuan.



Pada wacana (22) menerapkan metonimi. Metonimi ditunjukkan pada lambang bintang dan frase *ES LEGEN Zero*. Frase yang ada sebenarnya, yaitu *BINTANG Zero*. *BINTANG Zero* adalah merk minuman bir rasa malt produksi Multi Bintang Indonesia, anak perusahaan Heineken di Indonesia. *BINTANG Zero* dikenal di beberapa negara seperti Belanda dan Jepang sebagai bir Indonesia. Agar terkesan lucu pada desain kaos frase *BINTANG Zero* menjadi *ES LEGEN Zero*. *ES LEGEN* adalah nama minuman tradisional yang banyak ditemukan di sekitar wilayah Jawa Tengah dan Jawa Timur, Indonesia. Kata *legen* ini berasal dari kata dasar *legi* (bahasa Jawa) yang artinya manis. *Legen* kebanyakan dibuat dari bunga pohon siwalan jenis betina bunganya berbentuk sulur. Sulur bunga ini dipotong sedikit demi sedikit untuk disadap getahnya yang ditampung pada sebuah tabung yang biasanya terbuat dari potongan batang bambu satu ruas. Dalam desain ini juga menggunakan slogan dari *BINTANG Zero*, yaitu 100% BINTANG 0% ALKOHOL yang diubah menjadi *100% LEGEN 0% ALKOHOL*.

Wacana (23) diterapkan juga metonimi. Dalam fenomena penyimpangan ini ditunjukkan pada frase *DOLLY' DONUTS*. Sangatlah jelas pada wacana ini mengandung metonimi karena penyebutan sebuah nama salah satu restoran, yaitu plesetan dari *DUNKIN' DONUTS*. *DUNKIN' DONUTS* adalah restoran makanan internasional yang khusus menjual donat. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1950 oleh William Rosenberg di Quincy, Massachusetts. *DUNKIN' DONUTS* hadir di Indonesia untuk pertama kalinya pada awal tahun 1990-an. Saat ini, *DUNKIN' DONUTS* sudah dapat ditemui mudah di kota-kota besar di seluruh Indonesia. Desainer kaos sengaja menambahkan pernyataan yang berbunyi *ROTI*

BERLUBANG PALING TERKENAL DI SURABAYA bisa dimakan di tempat atau dibawa keluar. Hal ini menimbulkan persepsi lucu bagi yang membacanya.

Selanjutnya pada wacana (24) desainer menerapkan aspek kebahasaan, yaitu metonimi. Metonimi ditunjukkan pada lambang secangkir kopi yang mengeluarkan asap dan tulisan *tubruck coffee* hasil plesetan dari tulisan *starbucks coffee*. Tulisan yang sesungguhnya ada, yaitu *starbucks coffee*. *Starbucks Coffee* adalah sebuah perusahaan kopi dan jaringan kedai kopi global asal Amerika Serikat yang berkantor pusat di Seattle, Washington. *Starbucks Coffee* adalah perusahaan kedai kopi terbesar di dunia. Menjual minuman panas dan dingin, biji kopi, salad, *sandwich* panas dan dingin, kue kering manis, camilan, dan barang-barang seperti gelas dan *tumbler*. Jadi sangat jelas desainer kaos menerapkan metonimi pada desain kaos ini. Karena menggunakan nama produk sebagai desain kaos yang dibuat. Selain metonimi pada desain ini menerapkan aspek kebahasaan lain, yaitu pantun, ditunjukkan pada tulisan yang ada didesain kaos tersebut yaitu *Kopi Tubruk Gula Abang, Bojo Ngamuk Ditinggal Begadang*. Tulisan tersebut sengaja diciptakan karena efek dari minum kopi, yaitu tidak bisa cepat mengantuk dan akhirnya berujung begadang. Desainer kaos menerapkan aspek kebahasaan metonimi pada desain kaos tersebut untuk menimbulkan kesan lucu bagi yang membacanya.

2) Homonimi

Hampir sama dengan polisemi, homonimi adalah dua kata atau lebih yang memiliki ucapan yang sama tetapi maknanya berbeda. Sering kali orang

menggunakan homonimi untuk berkomunikasi dan menimbulkan kelucuan.

Seperti dalam wacana kaos oblon produk *Cak Cuk* berikut ini.

(25) **Balon**ku ada lima
 Rupa-rupa warnanya
 Di Surabaya **balon** tidak cuma lima
 Tetapi lima ribu lebih
 Ensiklopedi: balon dalam bahasa Surabaya berarti wanita nakal
 (kode 22)

Wacana (25) menggunakan homonimi pada kata *balon*. *Balon* pada kata yang pertama diartikan sebagai *bola dibuat dari karet yang diisi udara atau gas*. *Balon* pada kata kedua, yaitu dalam bahasa Surabaya yang berarti wanita nakal atau pelacur. Dari kedua kata ini tergolong sebagai homonimi karena memiliki ucapan yang sama akan tetapi berbeda maknanya.

2. Fungsi Wacana Plesetan pada Desain Kaos Oblong Produk *Cak Cuk*

Fungsi wacana plesetan ini merupakan rumusan masalah yang kedua. Beberapa fungsi plesetan dalam wacana desain kaos oblong produk *Cak Cuk* tersebut, yaitu fungsi komunikatif, humor, kritik, kreatif, eufimisme, dan estetis. Berikut pembahasan tentang fungsi-fungsi wacana plesetan yang terdapat pada wacana plesetan desain kaos oblong produk *Cak Cuk*.

a. Fungsi Komunikatif

Fungsi ini merupakan wacana yang memberikan informasi secara tidak langsung kepada masyarakat dan bagi pembaca. Pada umumnya wacana plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk* sering digunakan sebagai sarana komunikasi informal. Komunikasi informal itu sendiri ditandai dengan adanya situasi santai

dan bukan pada acara resmi. Berikut pembahasan tentang fungsi komunikatif pada wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk*.

- (26) Pernah pergi ke **Bali**?
 Wah, berkali-kali
 Pernah main ke **Doli**?
 Yaa, beberapa kali
 Pernah ziarah **Wali**?
 Ehm... Lain kali
 Hidup di dunia cuma sekali, mas. Sekali-kali pergi ziarah **Wali**,
 jangan cuma ke **Bali**, atau ke **Doli**.
 (kode 111)

Pada wacana (26) menggunakan fungsi komunikatif untuk menambah efek humor dalam sebuah desain kaos oblong. Kalimat *Pernah pergi ke **Bali**? Wah, berkali-kali. Pernah main ke **Doli**? Yaa, beberapa kali. Pernah ziarah **Wali**? Ehm... Lain kali.* Menunjukkan suatu dialog percakapan antara penutur dengan mitra tuturnya. Isi wacana tersebut menyarankan kepada semua orang yang membacanya supaya sekali-kali pergi berziarah ke makam wali, sebab hidup di dunia hanya sekali. Karena kebanyakan orang hanya ingin pergi untuk liburan atau pergi untuk hura-hura. Tetapi untuk menimbulkan efek humor kalimat tersebut ditambahi dengan kalimat *sekali-kali pergi ziarah **Wali**, jangan cuma ke **Bali**, atau ke **Doli**.* Selain fungsi komunikatif, pada wacana ini juga terdapat maksud menyindir kepada pembaca.

b. Fungsi Humor

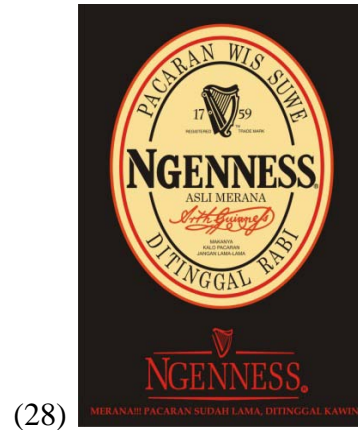
Wacana plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk* berfungsi untuk hiburan semata, karena wacana plesetan pada kaos oblong mempunyai kesan lucu dan dapat menghasilkan rangsangan tawa bagi pembacanya. Wacana humor ditandai dengan munculnya unsur kelucuan dan murni untuk menciptakan suasana

gembira. Pembuat desain kaos menuangkan segala kekreatifannya untuk menarik seseorang agar tertarik untuk membaca dan membeli kaos oblongnya. Untuk lebih jelasnya, berikut data yang memiliki fungsi humor.



(27)

(kode 151)



(28)

(kode 194)



(29)

(kode 201)

Pada wacana (27) memiliki fungsi humor. Karena memplesetkan nama tokoh film seorang yang cantik dan seksi asal Jepang *Miyabi* menjadi *Miyati*, yaitu pelawak dan pemeran film Indonesia yang usianya kini sudah renta. Kekreatifan dalam membuat wacana ini yang membuat kesan humor dan efek tawa bagi para pembaca karena menyimpang dari yang sebelumnya.

Wacana (28) terdapat fungsi humor. Untuk menambah kehumoran dalam wacana pembuat desain kaos terinspirasi oleh banyaknya anak muda zaman

sekarang menjalin hubungan sudah lama tetapi ditinggal kawin. Kehumoran itu terlihat pada wacana plesetan yang menggunakan kalimatnya berbunyi *pacaran wis suwe ditinggal rabi*. Kemudian makna dari kata *ngeness* yang membuat kesan kehumoran itu ada. Wacana plesetan ini juga kreatif karena menghasilkan makna baru, yaitu *ngeness* yang dipelesetkan dari makna sesungguhnya yaitu *guinness* sejenis bir yang berwarna gelap.

Selanjutnya, fungsi humor juga digunakan pada wacana plesetan (29) karena kata *kampoong league* sebelumnya, yaitu *champions league*. *Champions League* merupakan kejuaraan antarklub sepak bola tahunan antara klub-klub sepak bola tersukses di Eropa dan sering dianggap sebagai trofi tingkat klub yang paling prestisius di Eropa. Akan tetapi dalam wacana ini, kata tersebut dipelesetkan dan dikacaukan adanya kalimat *liga antar kampung, menang belum tentu, tawuran sudah pasti*. Proses plesetan inilah yang menghasilkan humor pada wacana tersebut.

c. Fungsi Kritik Sosial

Plesetan dapat berfungsi sebagai kritik sosial. Karena dengan berhumor bisa menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam suatu kondisi tertentu. Dengan humor kita bisa menyampaikan pendapat atau sebuah kritikan dengan santai dan secara tidak langsung maksud kita akan sampai kepada orang yang akan kita kritik. Hal ini karena sifat ketidaklangsungan pengungkapan, sehingga memungkinkan seseorang memberikan kritik kepada pihak lain yang lebih kuat atau lebih tinggi kedudukannya tanpa menimbulkan efek secara langsung. Berikut

pembahasan wacana plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk* yang menggunakan fungsi kritik.



Pada wacana (30) menyatakan bentuk wacana plesetan yang memiliki fungsi kritik. Kritik pada wacana di atas ditujukan secara tidak langsung kepada para pejabat pemerintah. Kritikan ini ditunjukkan dalam kalimat *kalo batik sudah dipatenkan menjadi budaya bangsa Indonesia lalu kapan korupsi dipatenkan jadi budaya kita, ya?*. Keterkaitan kalimat tersebut karena akhir-akhir ini banyak terjadi kasus korupsi dimana-dimana hampir terjadi di setiap daerah di Indonesia dan kasusnya tak pernah reda. Jadi seakan-akan korupsi itu sudah membudaya di masyarakat Indonesia seperti batik khas Indonesia. Dari kalimat tersebut merupakan sindiran yang sangat jelas untuk para pejabat pemerintah yang melakukan tindakan korupsi.

d. Fungsi Kreatif

Untuk menghasilkan dan menciptakan sebuah wacana plesetan, lucu, dan menarik pembuat desain kaos dituntut untuk kreatif. Yang dimaksud dengan

kreatif adalah memiliki daya cipta dan mampu menciptakan sebuah karya baru. Dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* ini memiliki fungsi kreatif, berikut pembahasannya.



(31) **BERGARANSI**
(kode 15)



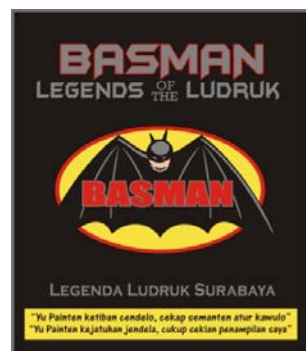
(32) **SURABAYA**
(kode 19)



(33) **JAN. COK**
makan *dan* umpatan khas suroboyoan
asli dari kota buaya
(kode 163)



(34) **Asli Wonokromo**
ALL PENYETAN FOOD
tempe penyet, tahu penyet, telur penyet
terong penyet, ikan pe penyet...
(kode 8)



(35) **BASMAN**
LEGENDA LUDRUK SURABAYA
"Yu Paiten katiban cendelo, cakap semanten atur kawulo"
"Yu Paiten kajatukan jendela, cukup cakikan panampilan caya"
(kode 168)



(36) **C.I.A.**
CAKCUK INDONESIA ASLI
(kode 177)

Pada wacana (31) di atas dikaitkan dengan salah satu nama pusat perbelanjaan yang berada di daerah Wonokromo, Surabaya, yaitu Darmo Trade Centre (DTC) dengan penggabungan konsep pasar tradisional dan modern. Di sini terdapat banyak pedagang pracangan dan juga pedagang kebutuhan sehari-hari. DTC terkenal di kalangan para remaja sebagai pusat penjualan baju distro dengan harga miring. Dibangun di kawasan yang dulunya merupakan Pasar Wonokromo. Untuk menghasilkan efek humor dalam sebuah wacana pembuat desain kaos menggunakan kekreatifannya dalam wacana ini yang memplesetkan DTC tersebut menjadi *Dolly Trade Center (pusat jual beli/ tukar tambah “anu” baru dan bekas terlengkap dan terbesar se-Asia Tenggara*.

Wacana plesetan (32) juga mempunyai fungsi kreatif. Fungsi kreatif pada wacana plesetan ini dilakukan dengan cara penggantian bunyi di awal kata pada salah satu nama *Hollywood* yang dikenal sebagai restoran bertema, yang terinspirasi dari penggambaran populer Hollywood. Setelah mengalami proses pergantian bunyi, nama tersebut menjadi *Dollywood*. Hal ini menunjukkan bahwa pembuat desain kaos memang memiliki daya cipta dalam menciptakan wacana humor.

Pada wacana (33) termasuk dalam fungsi kreatif dikarenakan adanya kekreatifan pembuat desain kaos yang dapat menyisipkan bunyi /an/ di tengah dan penambahan bunyi /k/ di akhir kata pada kata *jan.cok*. Pada kata *jan.cok* apabila berada dalam konteks wacana (33) maka kata yang sebenarnya adalah *j.co*. Disinilah letak kekreatifan pembuat desain kaos sehingga wacana (33) dapat

berfungsi kreatif karena adanya perubahan makna yang dibuat oleh pembuat desain kaos.

Begitu pula pada wacana (34) juga termasuk dalam wacana yang berfungsi kreatif karena adanya makna baru dari kata yang pada awalnya memiliki arti, akan tetapi arti tersebut berbeda dengan arti yang ada. *A+W* merupakan jaringan restoran siap saji yang tersebar di seluruh dunia. Nama *A+W* diambil dari nama pendirinya, yaitu Roy W. Allen. Akan tetapi dalam wacana ini menjadi memiliki arti baru yaitu *Asli Wonkromo*, hal ini dikarenakan di daerah *Wonokromo* semua makanan yaitu penyetan (tempe penyet, telur penyet, tahu penyet, terong penyet, dan ikan penyet).

Wacana (35) juga menunjukkan adanya fungsi kreatif karena pada wacana ini ditemukan adanya perubahan bunyi yang mengakibatkan perubahan makna, yaitu terjadi pada nama *Basman*. *Basman* adalah pelawak dan pemain ludruk legenda Surabaya. Nama yang seharusnya tertulis, yaitu *Batman*. *Batman* adalah tokoh fiksi pahlawan super. Pada perubahan kata inilah yang menjadikan wacana (35) berfungsi kreatif.

Selanjutnya adalah wacana (36) merupakan wacana bentuk singkatan yang termasuk dalam fungsi kreatif. Pada kata *C.I.A* merupakan kependekan yang sebenarnya dari *Central Intelligence Agency*, akan tetapi dalam wacana ini menjadi *Cakuk Indonesia Asli*. Bentuk singkatan tersebut merupakan singkatan yang kepanjangannya telah diplesetkan.

e. Fungsi Eufimisme

Plesetan sering kali dimanfaatkan untuk mengungkapkan sesuatu secara tidak langsung agar terkesan santai dan humor. Fungsi eufimisme ini berfungsi untuk memperhalus tuturan yang kasar dan kurang sopan agar tidak menimbulkan kemarahan orang yang dituju. Selain itu eufimisme bertujuan untuk mengungkapkan suatu ekspresi dalam diri tanpa harus menyakiti dan menyinggung perasaan orang lain. Berikut data-data yang mempunyai fungsi eufimisme.

- (37) Di Surabaya, anak-anak dilarang keras bermain dengan balon.
 Ensiklopedi: Dalam bahasa Surabaya balon berarti perempuan nakal
 (kode 167)

- (38) Di Surabaya kupu-kupu keluar dari sarangnya justru pada waktu malam hari.
 Night Butterfly City
 Kota Kupu-kupu Malam (kode 78)



TANJUNG PERAK TEPI LAUT
 SIAPA SUKA BOLEH IKUT
 INI RAMBUT, INI MULUT,
 INI SIKUT, INI PERUT
 DIBAWAH PERUT....
 TANJUNG PERAK!

TERNYATA LETAK TANJUNG PERAK ITU DI BAWAH PERUT!
 (LHO, BUKANNYA YANG BENAR ITU DI TEPI LAUT???)

- (39) (kode 219)

Wacana (37) di atas, menceritakan anak kecil yang belum cukup dewasa dilarang keras bermain dengan balon di kota Surabaya. Tetapi arti kata balon tersebut, bukan balon yang biasa diperjualbelikan di tempat umum, melainkan arti balon disini, sesuai dalam ilustrasi yang tertulis bahwa, *Ensiklopedi: Dalam bahasa Surabaya balon berarti perempuan nakal*. Kata *balon* digunakan untuk

memperhalus atau mengganti kata *perempuan nakal* yang dianggap vulgar apabila diucapkan secara langsung. Dengan demikian hal ini termasuk dalam fungsi eufimisme.

Fungsi eufimisme juga terdapat dalam wacana (38), wacana ini bermaksud memberitahukan bahwa di Surabaya kupu-kupu keluar dari sarangnya justru pada waktu malam hari. Karena Surabaya terkenal dengan kota kupu-kupu malam. Dalam wacana ini fungsi eufimisme digunakan untuk memperhalus atau mengganti kata wanita nakal atau pelacur menjadi kupu-kupu malam.

Selanjutnya, wacana (39) terdapat potongan lirik lagu Tanjung Perak merupakan lagu daerah Surabaya yang diplesetkan, yaitu *tanjung perak tepi laut siapa suka boleh ikut, ini rambut, ini perut, di bawah perut... Tanjung Perak!* Kata *tanjung perak* digunakan untuk mengganti atau memperhalus kata *alat kelamin* yang dianggap vulgar jika diucapkan secara langsung. Oleh karena itu hal tersebut termasuk dalam fungsi eufimisme.

f. Fungsi Estetis

Untuk menghasilkan sebuah wacana plesetan, lucu, unik, dan konyol perlu juga menggunakan unsur estetis dalam sebuah wacana. Yang dimaksud dengan estetis itu adalah tentang keindahan dalam membentuk sebuah karya. Berikut data-data pada wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* yang menggunakan fungsi estetis.

(40) Bali Pulau Dewata
Doli “Pulau” Dewasa
Bali Pulau Wisata
Doli “Pulau” Wisma
(kode 84)

(41) LEBIH BAIK
POLYGAMI
DARIPADA
DOLLYGAMI
(kode 35)

(42) Malu Bertanya Sesat di Jalan
Di Surabaya, malu bertanya bisa salah jajan
(kode 16)

Dalam sebuah wacana plesetan kaos oblong juga diperlukannya fungsi estetis agar karya tersebut mempunyai keindahan tersendiri dalam penulisannya ataupun pelafalannya. Nilai estetis pada wacana plesetan kaos oblong (40) ditunjukkan pada akhiran bunyi kalimat tersebut. Kalimat *Bali Pulau Dewata Doli* “Pulau” *Dewasa Bali Pulau Wisata Doli* “Pulau” *Wisma* bila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman. Hal ini karena terdapat persamaan bunyi pada akhiran bunyi /a/ dari kata *dewata*, *dewasa*, *wisata* dan *wisma*.

Wacana (41) berikut ini memiliki nilai estetis yang mengandung humor. Adapun nilai tersebut adalah pada kalimat *lebih baik polygami daripada dollygami*. Kalimat tersebut nilai estetisnya terletak pada kata *polygami* dan *dollygami* yang sama-sama berakhiran bunyi /i/. Dari akhiran kata *polygami* dan *dollygami* inilah yang menjadikan data (41) tergolong dalam fungsi estetis.

Serangkaian kalimat dalam wacana plesetan kaos oblong (42) menggunakan fungsi estetis untuk mencapai tujuan utama yaitu menghasilkan wacana humor. Nilai estetis ini ditunjukkan dalam kesamaan bunyi akhir kalimat tersebut yaitu berakhiran dengan bunyi /i/, hal ini ditunjukkan pada kata *jalan* dan *jajan*. Dengan adanya hal tersebut, maka menunjukkan pada wacana ini menggunakan fungsi estetis untuk menghasilkan sebuah wacana humor.

3. Topik dalam Wacana Plesetan Desain Kaos Oblong Produk Cak Cuk

Setelah membahas mengenai penerapan aspek-aspek kebahasaan yang digunakan dalam wacana pada kaos oblong produk *Cak Cuk* sebagai bentuk bahasa plesetan dan makna yang terdapat dalam wacana pada kaos oblong produk *Cak Cuk*, selanjutnya akan dibahas rumusan masalah yang ke tiga, yaitu topik-topik apa saja yang terdapat dalam wacana plesetan pada kaos oblong produk *Cak Cuk* Surabaya. Berikut pembahasan tentang topik-topik apa saja yang terdapat dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk*.

a. Topik Makanan

Makanan adalah segala sesuatu yang dapat dimakan (seperti penganan, lauk-pauk, kue) atau segala bahan yang kita makan atau masuk ke dalam tubuh yang membentuk atau mengganti jaringan tubuh, memberikan tenaga, atau mengatur semua proses dalam tubuh.



Pada wacana (43) di atas ditunjukkan sebuah wacana yang memiliki topik berupa topik makanan. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya kata *lontong balap*, *lontong balap* merupakan salah satu jenis makanan khas Surabaya. Topik makanan disini didukung dengan adanya kalimat *the real Surabaya fast food*, *makanan cepat saji yang paling cepat*. Kalimat tersebut semakin menjelaskan bahwa *lontong balap* adalah salah satu jenis makanan khas Surabaya. Pada kata

balap merupakan salah satu kata yang digunakan untuk menimbulkan kelucuan yang didukung dengan ilustrasi gambar simbol *Formula One* yang merupakan jenis olahraga bergengsi di dunia yang mengandalkan kecepatan. Dalam wacana (43) juga terdapat kata-kata yang memperlihatkan adanya bentuk plesetan metonimi, yaitu mobil *Formula 1* yang diasumsikan bahwa *lontong balap* adalah makanan cepat saji yang paling cepat dalam penyajiannya.



(44)

(kode 235)

Pada wacana (44) di atas, merupakan wacana yang memiliki topik berupa topik makanan. Karena pokok pembicaraan, bahan pembicaraan, dan subjek yang dibahas dalam wacana (44) adalah *tahoo* atau tahu. *Tahoo* atau tahu merupakan makanan yang dibuat dari endapan perasan biji kedelai yang difermentasi. Di kota Surabaya tahu menjadi makanan khas dan tahu di kota Surabaya sangat bervariasi, ada tahu campur, tahu telur, tahu tek, lontong tahu, tahu petis, tahu isi, tahu wa, tahu susur, dan bali tahu seperti yang telah disebutkan pada wacana (44) di atas. Selain itu, wacana (44) di atas pada kata *tahoo* mengalami proses metonimi. Seharusnya kata sebenarnya yaitu *yahoo* tetapi diplesetkan menjadi *tahoo*.

b. Topik Olahraga

Olahraga adalah gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh (seperti sepak bola, berenang, lempar lembing).



Wacana (45) di atas merupakan wacana yang memiliki topik berupa topik olahraga. Dikarenakan terdapat penggunaan nama tim sepakbola dari kota Surabaya yang diplesetkan, yaitu *persebuaya* yang memiliki singkatan kata dari *persatuan sepak bola kota buaya*. Makna sesungguhnya diambil dari nama *persebaya*. *Persatuan Sepak bola Surabaya* (disingkat *Persebaya*) adalah sebuah tim sepak bola Indonesia yang berbasis di Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. Di samping itu pemakaian *persebuaya* sebagai isi dari wacana (45) karena mempunyai asal-usul yang sama dengan kaos oblong *Cak Cuk* dari kota Surabaya. Selanjutnya, dalam wacana (45) di atas kata *persebuaya* yang lazimnya berasosiasi dengan nama tim sepakbola daerah dipadukan dengan sesuatu yang abstrak. Persepsi pembaca tentang sesuatu yang wajar dikacaukan oleh pembuat desain kaos dengan penyisipan bunyi /u/ pada kata *persebaya* sehingga menjadi *persebuaya*.

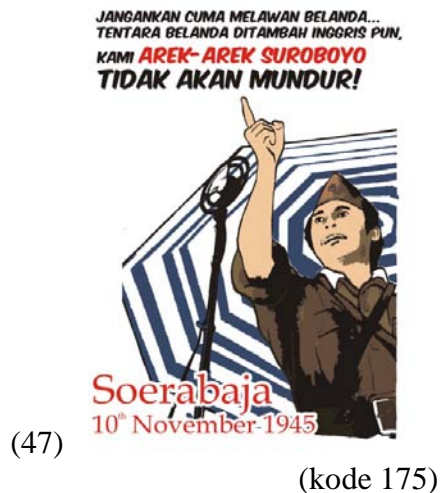
c. Topik Pahlawan

Pahlawan adalah orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran atau pejuang yang gagah berani.



(kode 174)

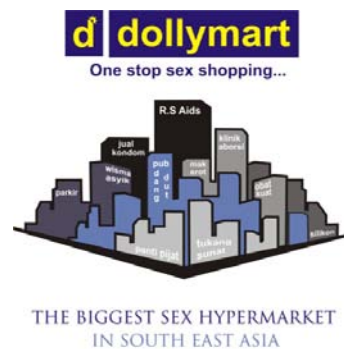
Soekarno merupakan salah satu Presiden Indonesia yang berjasa dalam kemerdekaan Indonesia. Wacana (46) di atas termasuk dalam topik pahlawan salah satunya karena peran dari Soekarno tersebut yang menjadi salah satu pahlawan Indonesia. Tidak ada satupun orang di Indonesia bahkan di mancanegara yang tidak mengetahui tentang Soekarno. Dari gambar yang ada, bertuliskan bahwa *Bung Karno*, panggilan akrab dari Presiden Soekarno berasal dari kota Surabaya. Kota Surabaya merupakan salah satu kota yang bersejarah bagi bangsa Indonesia. Oleh karenanya dari tulisan ini menandakan adanya kebanggaan tersendiri dari kaos *Cak Cuk* yang berasal dari kota Surabaya.



Wacana (47) termasuk dalam topik pahlawan karena adanya gambar salah satu pahlawan Indonesia yang bernama Bung Tomo. Gambar yang ada dalam wacana (47) merupakan gambar Bung Tomo yang sedang berorasi mengobarkan semangat juang pemuda Indonesia agar pantang menyerah. Topik pahlawan dalam data ini juga didukung dengan kata *jangankan Cuma melawan Belanda....tentara Belanda ditambah Inggris pun kami Arek-arek Suroboyo tidak akan mundur!* kalimat tersebut menunjukkan tentang keberanian dan semangat juang para pemuda Surabaya yang siap melawan para penjajah yang ada di Indonesia, khususnya di Surabaya. Selanjutnya pada topik kepahlawanan juga ditunjukkan dengan adanya kata *Soerabaja, 10 November 1945*. 10 November merupakan hari yang bersejarah bagi bangsa Indonesia, yaitu memperingati hari pahlawan. Oleh karena itu dalam wacana (47) merupakan data yang tergolong dalam topik pahlawan.

d. Topik Prostitusi

Prostitusi adalah pertukaran hubungan seksual dengan uang atau hadiah sebagai suatu transaksi perdagangan; pelacuran. Ada beberapa data dalam kaos *Cak Cuk* ini yang memiliki topik prostitusi, berikut ini pembahasannya.



(48) **Pusat Pelayanan Sex Terpadu Terbesar di Asean**
(kode 58)

Wacana (48) termasuk dalam data dengan topik prostitusi karena pada data di atas terdapat kata *Dollymart*, dimana kata *Dolly* merupakan sebutan bagi tempat prostitusi yang terkenal di daerah Surabaya. Selanjutnya diperjelas lagi dengan kalimat di bawahnya, yaitu *one stop sex shopping the biggest sex Hypermart in South East Asia* yang artinya adalah pusat pelayanan seks terpadu dan terbesar di Asia Tenggara. Wacana (48) mengalami proses metonimi karena merupakan plesetan dari salah satu nama supermarket besar yang tersebar diseluruh Indonesia, yaitu *Hypermart*. Pada dasarnya *Hypermart* adalah supermarket yang menjual berbagai macam kebutuhan pokok seperti dengan supermarket-supermarket yang lainnya.

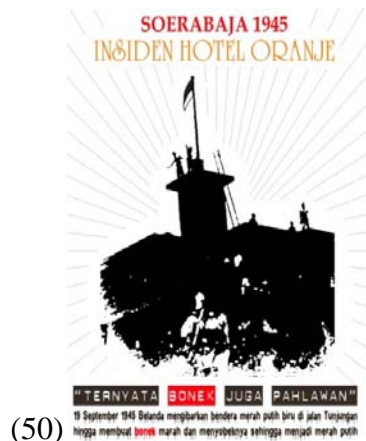


(49) **MAKIN MALAM MAKIN RAME MAKIN PANAS** (kode 146)

Wacana (49) di atas merupakan data bertopik prostitusi sebab pada data di atas terdapat kata *Ban Sepur – Wonokromo*, dimana kata *Ban Sepur – Wonokromo* termasuk sebutan untuk nama sebuah kawasan lokalisasi pelacuran yang terletak di daerah stasiun kereta api Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Tempat prostitusi ini cukup terkenal di daerah Surabaya, jadi di Surabaya itu tidak hanya *Dolly* saja yang terkenal, tetapi banyak. Kemudian diperjelas kembali dengan kalimat di bawahnya, yaitu *khusus dewasa* dan *makin malam makin rame makin panas* yang berarti tempat tersebut hanya boleh dikunjungi oleh kalangan orang dewasa atau orang tua dan apabila tempat tersebut sudah pada waktu malam hari keadaannya pun akan menjadi ramai dan seolah-olah panas. Selain itu, wacana (49) pada gambar simbol *Wono Kromo* mengalami proses metonimi karena termasuk plesetan dari salah satu nama produser film dan televisi terbesar di dunia, yaitu *Warner Bros*. Jadi pembuat desain kaos sengaja menciptakan dan menggunakan bentuk plesetan pada gambar simbol tersebut, untuk menimbulkan humor bagi pembaca.

e. Topik Monumen Sejarah

Monumen adalah bangunan atau tempat yang mempunyai nilai sejarah yang penting karena itu dipelihara dan dilindungi negara. Sedangkan sejarah adalah (1) asal-usul (keturunan) silsilah; (2) kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau; riwayat; tambo; (3) pengetahuan atau uraian tentang peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi dalam masa lampau; ilmu sejarah. Ada beberapa data dalam kaos oblong produk *Cak Cuk* ini yang memiliki topik monumen sejarah, berikut ini pembahasannya.



(50)

(kode 12)

Hotel Oranje adalah sebuah gedung bersejarah di Jalan Tunjungan, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. Wacana (50) di atas termasuk dalam topik monumen sejarah, salah satunya karena peran dari hotel Oranje tersebut yang menjadi salah satu monumen sejarah atau momen tempat perjuangan bangsa Indonesia. Dahulunya bernama LMS, lalu Hotel Oranje, Hotel Yamato atau Hotel Hoteru (pada zaman kolonial), dan kemudian sekarang berganti nama menjadi Hotel Majapahit. Dari gambar yang ada, bertuliskan bahwa *ternyata bonek juga pahlawan*, *bonek* tersebut yang berarti *arek suroboyo* atau para pejuang yang berasal dari kota Surabaya. Salah satu momen sejarah di hotel ini terjadi pada 19 September 1945, yakni Insiden Bendera. Peristiwa bermula ketika sekelompok orang Belanda yang dipimpin Mr. Pluegman mengibarkan bendera Merah Putih Biru di puncak sebelah kanan hotel dan gagalnya perundingan antara Sudirman (residen Surabaya) dan Mr. W.V.Ch Ploegman untuk menurunkan bendera Belanda. Sehingga para pejuang Surabaya marah dan melakukan perobekan warna biru pada bendera Belanda, yang berwarna merah, putih dan biru, dengan

demikian bendera itu menjadi merah putih, yaitu bendera Republik Indonesia.

Insiden bendera itu juga mengakibatkan terbunuhnya Mr. W. V. Ch Ploegman.



Wacana (51) termasuk dalam topik monumen sejarah karena adanya gambar salah satu monumen sejarah atau tempat perjuangan bangsa Indonesia yang bernama *Jembatan Merah*. Jembatan Merah merupakan salah satu monumen sejarah di Surabaya, Jawa Timur yang dibiarkan seperti adanya; sebagai jembatan. Jembatan yang menjadi salah satu judul lagu ciptaan *Gesang* ini, semasa zaman VOC dahulu dinilai penting karena menjadi sarana perhubungan paling vital melewati Kalimas menuju Gedung Keresidenan Surabaya, yang sudah tidak berbekas lagi.

Gambar yang ada dalam wacana (51) merupakan gambar suasana Jembatan Merah yang sungguh gagah berpagar gedung indah. Topik monumen sejarah dalam wacana (51) ini juga didukung dengan kalimat *semua gara-gara bonek* dan kalimat *di jembatan inilah tahun 1945 Jendral Inggris A. W. S. Mallaby tewas di tangan bonek hingga pecah Perang Surabaya, perang terdahsyat yang pernah dialami Inggris di Asia*. Pada kedua kalimat tersebut terdapat kata *bonek* yang berarti *arek suroboyo* atau para pejuang yang berasal dari kota Surabaya.

Sehubungan dengan itu Mallaby memimpin pasukannya memasuki Surabaya pada tanggal 25 Oktober 1945 untuk melucuti tentara Jepang sesuai dengan isi Perjanjian Yalta. Tujuan ini mendapat perlawanan dari pasukan Indonesia karena AFNEI menuntut mereka menyerahkan senjata-senjata yang telah dirampas pihak Indonesia terlebih dahulu dari Jepang. Timbullah beberapa konflik bersenjata antara kedua pasukan, yang salah satunya terjadi pada 30 Oktober 1945 di Jembatan Merah, Surabaya. Mobil *Buick* yang ditumpangi Mallaby dicegat oleh pasukan dari pihak Indonesia sewaktu hendak melintasi Jembatan Merah dan mengakibatkan terjadi baku tembak yang berakhir dengan tewasnya Mallaby oleh tembakan pistol seorang pejuang Surabaya yang sampai sekarang tidak diketahui identitasnya, dan terbakarnya mobil Mallaby akibat ledakan sebuah granat yang menyebabkan jenazah Mallaby sulit dikenali. Kematian Mallaby menyebabkan Mayor Jenderal E.C. Mansergh, pengganti Mallaby mengeluarkan ultimatum kepada pasukan Indonesia di Surabaya pada tanggal 9 November 1945 untuk menyerahkan senjata tanpa syarat. Pada tanggal 10 November 1945 pecahlah Pertempuran 10 November karena pihak Indonesia tidak menghiraukan ultimatum ini. Dari penerangan di atas, jelaslah bahwa dalam wacana (51) merupakan wacana yang tergolong dalam topik monumen sejarah.

f. Topik Seni

Seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya); karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran. Berikut ini pembahasan data dalam kaos oblong produk *Cak Cuk* yang memiliki topik seni.



(52)

(kode 205)

Wacana (52) di atas termasuk dalam topik seni sebab adanya tulisan *loedroek*. *Loedroek* adalah suatu kesenian drama tradisional dari Surabaya, Jawa Timur. *Loedroek* merupakan suatu drama tradisional yang diperagakan oleh sebuah grup kesenian yang dipergelarkan di sebuah panggung dengan mengambil cerita tentang kehidupan rakyat sehari-hari, cerita perjuangan, dan sebagainya yang diselingi dengan lawakan dan diiringi dengan gamelan sebagai musik.

Dari gambar yang ada, bertuliskann “*mati ketawa cara Surabaya*”, bahwa dialog/ monolog dalam *loedroek* bersifat menghibur dan membuat penontonnya tertawa, menggunakan bahasa khas Surabaya, meski kadang-kadang ada bintang tamu dari daerah lain seperti Jombang, Malang, Madura, dan Madiun dengan logat yang berbeda. Bahasa lugas yang digunakan pada *loedroek*, membuat mudah diserap oleh kalangan nonintelektual (tukang becak, peronda, sopir angkutan umum, dan lain-lain). Selanjutnya pada topik seni ini juga ditunjukkan dengan adanya gambar seorang yang menari. Penari tersebut biasanya memperagakan Tari Remo sebagai pembuka sebuah pementasan *loedroek*. Oleh karena itu dalam wacana (52) merupakan data yang tergolong dalam topik seni.

g. Topik Kriminal

Kriminal adalah berkaitan dengan kejahatan (pelanggaran hukum) yang dapat dihukum menurut undang-undang; pidana. Berikut ini pembahasan data dalam kaos oblong produk *Cak Cuk* yang memiliki topik kriminal.



Wacana (53) termasuk dalam wacana dengan topik kriminal karena pada wacana di atas terdapat kata *korupssi*, dimana kata *korupssi* merupakan (bahasa latin: *corruptio* dari kata kerja *corrumpere* yang bermakna busuk, rusak, menggoyahkan, memutar balik, menyogok) adalah tindakan pejabat publik, baik politisi maupun pegawai negeri, serta pihak lain yang terlibat dalam tindakan itu yang secara tidak wajar dan tidak legal menyalahgunakan kepercayaan publik yang dikuasakan kepada mereka untuk mendapatkan keuntungan sepihak.

Selanjutnya diperjelas lagi dengan kalimat sindiran di bawahnya yaitu “*kalo terus begini, kapan bisa juara asia (apalagi jadi juara dunia...)*” yang artinya untuk menyindir seseorang yang menjabat sebagai ketua namun melakukan tindakan korupsi untuk kepentingan diri sendiri dan bukan untuk kepentingan rakyatnya. Dari kalimat tersebut merupakan sindiran yang sangat

jasas untuk para pejabat yang melakukan tindakan korupsi dan tentunya tindakan melanggar hukum.

h. Topik Kota

Kota adalah daerah permukiman yang terdiri atas bangunan rumah yang merupakan kesatuan tempat tinggal dari berbagai lapisan masyarakat; daerah pemusatan penduduk dengan kepadatan tinggi serta fasilitas modern dan sebagian besar penduduknya bekerja di luar pertanian; dinding (tembok) yang mengelilingi tempat pertahanan. Berikut ini pembahasan data dalam kaos oblong produk *Cak Cuk* yang memiliki topik kota.

(54) SURABAYA/ SUROBOYO

surabuaya kota buaya

kali aja karena banyak kalinya kali ya? ada kalidami, kaliasin, kalijudan, kalikepiting, kaliwaron, kalimas, kalianak, kalianyar, kalibaru, kalimati.

kota biaya surabiaya

gak ada yang gratis di Surabaya, bos! lha wong kencing aja bayar!

surabahaya kota bahaya

kota yang berbahaya buat cewek-ceweknya. awas buaya darat!
ini daerah perawan, eh rawan kecelakaan.

kota budaya surabudaya

budaya misuh dari nenek moyang tetap terpelihara di kota ini. sebut
saja jancuk, asu, raimu, kirik, matamu picek, mbokne ancuk, nggatheli, diamput.

(kode 145)

Surabaya atau *Suroboyo* adalah ibu kota Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

Wacana (54) di atas termasuk dalam topik kota karena Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta, dengan jumlah penduduk metropolisnya yang mencapai tiga juta jiwa, sedangkan wilayah Gerbang Kertosusila (Wilayah Metropolitan Surabaya) merupakan metropolitan terbesar kedua di Indonesia setelah Jabodetabek. Kota Surabaya juga merupakan pusat bisnis, perdagangan, industri, dan pendidikan di kawasan Indonesia bagian timur. Surabaya terkenal dengan sebutan kota pahlawan karena sejarahnya yang sangat

diperhitungkan dalam perjuangan merebut kemerdekaan bangsa Indonesia dari penjajah. Kata *Surabaya* konon berasal dari cerita mitos pertempuran antara *sura* (ikan hiu) dan *baya* (buaya) dan akhirnya menjadi kota *Surabaya*.

Dari gambar yang ada, bertuliskan bahwa *surabuaya kota buaya, kota biaya surabiaya, surabahaya kota bahaya, dan kota budaya surabudaya*. Kalimat-kalimat tersebut menjelaskan pada wacana tersebut kota Surabaya adalah kota buaya dikarenakan mempunyai banyak sungai, yaitu ada kalidami, kaliasin, kalijudan, kalikepiting, kaliwaron, kalimas, kalianak, kalianyar, kalibaru, kalimati. Kota Surabaya adalah kota biaya, karena tidak ada yang gratis di Surabaya, buang air kecil saja harus mengeluarkan uang. Surabaya adalah kota bahaya, bahaya dalam arti di sini kota yang berbahaya untuk perempuan-perempuannya, karena banyak buaya darat atau lelaki hidung belang atau seorang lelaki yang menduakan pasangannya.

Selanjutnya, Surabaya adalah kota budaya, salah satu budaya Kota Surabaya, yaitu budaya *misuh* dari nenek moyang tetap terpelihara di kota ini, sebut saja *jancuk, asu, raimu, kirik, matamu picek, mbokne ancuk, nggatheli*, dan *diamput*. Jadi jelas wacana (54) ini merupakan wacana yang bertopik kota.

i. Topik Kendaraan

Kendaraan adalah sesuatu yang digunakan untuk dikendarai atau dinaiki (seperti kuda, kereta, mobil). Berikut ini pembahasan data dalam kaos oblong produk *Cak Cuk* yang memiliki topik kendaraan.



(55)

(kode 114)

Wacana (55) termasuk dalam topik kendaraan karena adanya gambar beberapa angkutan umum (lebih dikenal dengan istilah *Bemo*) di kota Surabaya. *Bemo* merupakan sebuah alat transportasi perkotaan yang merujuk kepada kendaraan umum dengan rute yang sudah ditentukan. Tidak seperti bus yang mempunyai halte sebagai tempat perhentian yang sudah ditentukan, *Bemo* dapat berhenti untuk menaikkan atau menurunkan penumpang di mana saja. Gambar yang ada dalam wacana (55) merupakan gambar kendaraan beserta jalur operasi suatu *Bemo*, dapat diketahui melalui warna atau kode berupa huruf atau angka yang ada di badannya.

Topik kendaraan dalam wacana (55) ini juga didukung dengan kalimat *Bemo raja jalanan Surabaya* dan kalimat *Awat, jaga jarak! Kami sering berhenti tiba-tiba!!!*. Pada kedua kalimat tersebut mempunyai arti bahwa perilaku sopir *Bemo* yang sering ugal-ugalan dan berhenti mendadak di sembarang tempat sering dihubungkan dengan penyebab kemacetan. Terkadang juga sebuah angkutan kota selalu menepi dengan waktu yang lama untuk menunggu penumpang. Dari penerangan di atas, jelaslah bahwa dalam wacana (54) merupakan wacana yang tergolong dalam topik kendaraan.

j. Topik Bonek

Istilah Bonek, akronim bahasa Jawa dari *Bondo Nekat* (modal nekat), biasanya ditujukan kepada sekelompok pendukung atau *supporter* kesebelasan Persebaya Surabaya, walaupun ada nama kelompok resmi pendukung kesebelasan ini yaitu Yayasan *Supporter* Surabaya (YSS).



Wacana (56) di atas merupakan wacana yang memiliki topik berupa topik bonek. Sebab desainer atau pembuat kaos menggunakan nama *supporter* dari kota Surabaya, yaitu *bonek*. Istilah *bonek* pertama kali dimunculkan oleh Harian Pagi Jawa Pos tahun 1989 untuk menggambarkan fenomena *supporter* Persebaya yang berbondong-bondong ke Jakarta dalam jumlah besar. Secara tradisional, *bonek* adalah *supporter* pertama di Indonesia yang mentradisikan *away supporters* (pendukung sepak bola yang mengiringi tim pujaannya bertandang ke kota lain) seperti di Eropa. Dalam perkembangannya, ternyata *away supporters* juga diiringi aksi perkelahian dengan *supporter* tim lawan. Tidak ada yang tahu asal-usul, *bonek* menjadi radikal dan anarkis. Jika mengacu tahun 1988, saat 25 ribu *bonek* berangkat dari Surabaya ke Jakarta untuk menonton final Persebaya - Persija, tidak ada kerusuhan apapun. Topik bonek dalam wacana (56) ini didukung dengan kalimat *Semua manusia bersaudara* dan kalimat *Semua bonek bersaudara*. Pada

kedua kalimat tersebut diasumsikan bahwa *bonek* selalu makan di warung gak bayar, naik angkot gak bayar, dan masuk stadion gak bayar karena manusia biasa dan *bonek* itu bersaudara. Dari penerangan di atas, jelaslah bahwa dalam wacana (56) merupakan wacana yang tergolong dalam topik bonek.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang bahasa plesetan yang terdapat dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* berikut disampaikan simpulan dengan permasalahan peneliti. Kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aspek-aspek kebahasaan yang diterapkan sebagai bentuk bahasa plesetan dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* ini terdapat empat aspek bahasa plesetan yaitu; ortografis, fonologis, morfologis, dan semantis. Berdasarkan klasifikasinya aspek fonologis ditemukan tujuh macam yaitu; (1) substitusi bunyi, (2) permutasi bunyi, (3) penambahan bunyi, (4) penyisipan bunyi, (5) kemiripan bunyi, (6) nama, dan (7) peribahasa. Aspek morfologis ditemukan dua macam yaitu; (1) akronim dan (2) singkatan. Aspek semantis ditemukan dua macam, yaitu; (1) metonimi dan (2) homonimi. Penelitian dari wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* yang berjumlah 56 desain ini total ada empat aspek kebahasaan yang diterapkan untuk menghasilkan wacana humor.
2. Fungsi yang terkandung dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* terdapat 6 (enam) fungsi yaitu; (1) komunikatif, (2) humor, (3) kritik sosial, (4) kreatif, (5) eufimisme, dan (6) estetis. Dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* ini lebih banyak mengandung fungsi kreatif.

3. Topik bahasa plesetan yang terdapat dalam wacana plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* terdapat 10 (sepuluh) topik yaitu; (1) topik makanan, (2) topik olahraga, (3) topik pahlawan, (4) topik prostitusi, (5) topik monumen sejarah, (6) topik seni, (7) topik kriminal, (8) topik kota, (9) topik kendaraan, dan (10) topik bonek. Dalam wacana ini yang banyak digunakan untuk menghasilkan wacana humor adalah topik prostitusi.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa implikasi sebagai berikut.

1. Diketahuinya penerapan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk bahasa plesetan yang diterapkan untuk menghasilkan wacana humor pada kaos oblong produk *Cak Cuk*.
2. Diketahuinya fungsi bahasa plesetan yang terdapat dalam wacana kaos oblong produk *Cak Cuk*. Hal ini disebabkan karena wacana dalam kaos oblong produk *Cak Cuk* yang berupa tuturan mempunyai fungsinya masing-masing.
3. Diketahuinya topik bahasa plesetan yang terdapat dalam wacana kaos oblong produk *Cak Cuk*. Hal ini disebabkan karena wacana dalam kaos oblong produk *Cak Cuk* yang berupa wacana mempunyai pokok atau inti pembicaraannya masing-masing.

C. Keterbatasan Penelitian

Selama mengerjakan penelitian ini, peneliti menemukan keterbatasan penelitian sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan hanya pada bahasa plesetan kaos oblong produk *Cak Cuk* saja sehingga tidak bisa dijadikan generalisasi penelitian untuk semua jenis desain kaos.
2. Referensi teori tentang bahasa plesetan masih terbatas sehingga membuat analisis dibatasi pada beberapa aspek saja yaitu penerapan aspek kebahasaan, fungsi, dan topik.

D. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan tentang bahasa plesetan ini, maka peneliti menyarankan beberapa hal seperti di bawah ini.

1. Bahasa plesetan dalam wacana kaos oblong produk *Cak Cuk* merupakan salah satu alat untuk menyampaikan atau mengungkapkan pendapat atau sebuah kritikan. Pengungkapan kritik dengan bahasa plesetan dapat menghindarkan konflik dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, bahasa plesetan dalam wacana kaos oblong produk *Cak Cuk* dapat dijadikan sebagai sarana berhumor sekaligus untuk mengungkapkan kritik terhadap orang lain.
2. Bahasa plesetan merupakan salah satu fenomena kebahasaan yang banyak digemari oleh masyarakat luas, salah satu wacana yang menggunakan bahasa plesetan adalah wacana dalam kaos oblong produk *Cak Cuk*. Meskipun sudah terdapat tulisan yang menggunakan bahasa plesetan dalam kaos oblong dan

stiker, tetapi belum mampu untuk mengungkapkan fenomena ini secara lebih luas lagi. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar diadakan penambahan materi pada perkuliahan tentang analisis wacana bahasa plesetan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. Chaedar. 2012. *Pokoknya Kualitatif: Dasar-Dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Alwi, Hasan, dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Aslinda dan Leny Syafyaha. 2007. *Pengantar Sociolinguistik*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Baryadi, I Praptomo. 2002. *Dasar-dasar Analisis Wacana dalam Ilmu Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli.
- Chaer, Abdul. 1990. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2002. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2004. *Sociolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Ke IV*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kayam, Umar. 1990. *Mangan Ora Mangan Asal Kumpul*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Keraf. Gorys. 1996. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kridalaksana, Harimurti. (1982). *Fungsi Bahasa dan Sikap Bahasa: Struktur Sosial dan Variasi Bahasa*. Flores: Nusa Indah.

_____. 1992. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

_____. 1992. *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.

_____. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.

Lestari, Fenita Agustina Dwi. 2005. "Permainan Bahasa dalam Wacana Kartun pada Rubrik "Stelkendho" di SKH Merapi". *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.

Moleong, Lexy J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyana. 2005. *Kajian Wacana: Teori, Metode, dan Aplikasi Prinsip-prinsip Analisis Wacana*. Yogyakarta. Tiara Wacana.

Nababan, P.W.J. 1984. *Sosiolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

_____. 1993. *Sosiolinguistik: Suatu Pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Purwanto, Ngalimin. 1992. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Rahardi, Kunjana. 2005. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Ramlan, M. 1997. *Morfologi: Suatu Tinjauan Deskriptif*. Yogyakarta: Karyono.

- Rani, Abdul, et al. 2004. *Analisis Wacana: Sebuah Kajian Bahasa dalam Pemakaian*. Malang: Banyumedia Publishing.
- Safitri, Dian. 2013. “*Permainan Bahasa dalam Wacana Plesetan Stiker Humor di Wilayah Bantul dan Yogyakarta*”. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soeparno. 1993. *Dasar-dasar Linguistik*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- _____. 2002. *Dasar-dasar Linguistik Umum*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana.
- Sudaryanto. 1983. *Predikat - Objek dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- _____. 1988. *Metode Linguistik: Bagian Kedua: Metode dan Aneka Teknik Pengumpulan Data*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- _____. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Suhardi. 2005. *Sintaksis-1*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Supardo, Susilo. 1997. *Plesetan Sebagai Satu Fenomena Berbahasa (tinjauan selintas dari sisi sosiolinguistik)*. Makalah Srawung Ilmiah. Yogyakarta: Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Suwito. 1992. *Pengantar Awal Sosiolinguistik Teori dan Problem*. Surakarta: Henarry Offset.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa.
- Wijana, I Dewa Putu. 1996. *Dasar-dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Andi Offset.

_____. 1999a. "*Problema Seksual Dalam Plesetan Peribahasa*". Dalam Humaniora No.12. (Septembar-Desember). Yogyakarta.

_____. 1999b. *Hand Out Perkuliahan: Semantik*. Yogyakarta: Fakultas Sastra Uneversitas Gadjah Mada.

_____. 2003a. *Permainan Bahasa dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pengajaran Ilmu Bahasa Indonesia*: Yogyakarta.

_____. 2003b. *Wacana Dagadu, Permainan Bahasa, dan Ilmu Bahasa*. Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar Pada Fakultas Ilmu Budaya: Universitas Gajah Mada.

_____. 2004. *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.

Yule, George. 2006. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Catatan Wawancara dengan Pembuat Desain Kaos Oblong Produk *Cak Cuk*

M : Mahasiswa

PD : Pembuat Desain

M : Dari mana anda mendapat ide atau inspirasi untuk membuat bahasa plesetan pada kaos ini?

PD : Kalau masalah ide atau inspirasi saya cenderung mengikuti permintaan dari konsumen, masukan-masukan dari reseller, dan mengikuti bahasa tren terbaru saat ini supaya laku dipasaran, kemudian mengolah bahasa sedemikian rupa sehingga menghasilkan wacana yang lucu, menarik dan siap untuk dipasarkan.

M : Bagaimana cara anda untuk menghasilkan wacana dalam kaos oblong tersebut menjadi lucu?

PD : Supaya wacana dalam kaos oblong tersebut menjadi lucu saya mengambil kata-kata yang ngetren dari internet lalu merangkainya dan diplesetkan menjadi lucu, selain itu pewarnaan dan bentuk tulisan pada kaos oblong juga saya tonjolkan karena hal itu juga bisa menambah kesan lucu pada kaos oblong. Pokoknya modal utama dalam menghasilkan wacana yang lucu adalah kreatif.

M : Kenapa kaos oblong ini menjadi salah satu kaos oblong yang anda buat?

PD : Karena untuk saat ini peminat konsumen adalah kaos oblong, maka dari

itu saya sekarang paling banyak memproduksi kaos oblong seperti ini. Dulu saya memproduksi stiker kartun juga, tetapi peminatnya sekarang sudah tidak ada dan sekarang sudah tidak menjadi tren lagi.

M : Ada ciri khasnya tidak? Kalau ada, ciri khas dari bahasa plesetan kaos oblong itu apa?

PD : Tidak ada ciri khas tertentu dalam bahasa plesetan kaos oblong ini, sesuai dengan ciri khas bahasa plesetan pada umumnya yang penting lucu dan menarik.

M : Bagaimana cara anda menyampaikan pesan atau makna wacana pada kaos oblong ini agar bisa mudah diterima oleh pembaca?

PD : Plesetan merupakan bahasa humor yang mudah sekali untuk dipahami dan dinikmati. Dengan cara memplesetkan bahasa-bahasa itulah cara paling aman dan mudah untuk menyampaikan pesan dari wacana kaos oblong ini tanpa menyinggung perasaan orang lain.

M : Apa maksud dan tujuan dari pemlesetan bahasa dalam kaos oblong yang anda buat itu?

PD : Maksud dari bahasa plesetan dalam kaos oblong ini adalah untuk menyindir bagi para pembacanya sendiri yang merasa. Karena dengan media ini kita bebas berkreasi tanpa menyinggung perasaan orang lain. Tujuan utama dari pemlesetan bahasa ini adalah untuk berhumor dan senang-senang saja, selain itu, pemlesetan dilakukan agar menarik para konsumen untuk membeli dan laku dipasaran.

No.	Wacana Plesetan	Aspek-aspek Kebahasaan												Fungsi Wacana Plesetan						Topik Wacana Plesetan												Kode Data
		Ortografis	Fonologis						Morfologis		Semantis		KOM	HUM	KRI	KRE	EUF	EST	Mknn/ Mnmn	Olhrg	Phlwn	Prstts	Mnmn Sjrh	Sn	Krmnl	Kota	Kndrn	Bnk				
			SB	Per. B	Pen. B	Peny. B	KB	N	P	A	S	M																	H			
22.	Minuman bebas alkohol ES LEGEN 100% LEGEN 0% ALKOHOL											✓					✓			✓										Kode 83		
23.	DOLLY’ DONNUTS Roti berlubang paling terkenal di Surabaya Bisa dimakan di tempat atau dibawa keluar											✓					✓					✓								Kode 183		
24.	TUBRUCK COFFEE Kopi tubruk Suroboyo Kopi tubruk, kopi susu, kopi pahit, kopi jahe Kopi tubruk gula abang, bojo ngamuk ditinggal begadang											✓					✓			✓										Kode 61		
25.	Balonku ada lima Rupa-rupa warnanya Di Surabaya balon tidak cuma lima Tetapi lima ribu lebih Ensiklopedi: balon dalam bahasa Surabaya bearti wanita nakal												✓					✓				✓								Kode 22		
26.	Pernah pergi ke Bali? Wah, berkali-kali Pernah main ke Doli? Yaa, beberapa kali Pernah ziarah wali? Ehm... Lain kali Hidup di dunia cuma sekali, mas. Sekali-kali pergi ziarah wali, jangan cuma ke Bali, atau ke Doli.						✓							✓								✓								Kode 111		
27.	Menculik miyabi Miyati (produk luar? ah! ayo kita cintai produk dalam negeri)											✓			✓										✓					Kode 151		
28.	Pacaran wis suwe NGENNESS Ditinggal rabi Merana!!! Pacaran sudah lama ditinggal kawin											✓			✓				✓											Kode 194		
29.	KAMPOONG LEAGUE LIGA ANTAR KAMPUNG Menang belum tentu, tawuran sudah pasti											✓			✓						✓									Kode 201		
30.	Kalo batik sudah dipatenkan menjadi budaya bangsa Indonesia Lalu kapan korupsi dipatenkan jadi budaya bangsa kita, ya?							✓							✓									✓						Kode 239		
31.	DTC DOLLY TRADE CENTER Pusat Jual Beli/ Tukar Tambah “anu” Baru & Bekas Terlengkap dan Terbesar se-Asia Tenggara											✓				✓						✓								Kode 15		
32.	PLANET DOLLYWOOD SURABAYA											✓				✓						✓								Kode 19		
33.	JAN. COK LUGAS & TEGAS Makian dan umpatan khas suroboyoan Asli dari kota surabaya											✓				✓			✓											Kode 163		
34.	A+W Asli Wonokromo ALL PENYETAN FOOD Tempe penyet, tahu penyet, telur penyet, terong penyet, ikan penyet											✓				✓			✓											Kode 8		
35.	BASMAN LEGENDS OF THE LUDRUK LEGENDA LUDRUK SURABAYA											✓				✓								✓						Kode 168		
36.	CAKCUK INDONESIA ASLI UNITED STATES OF SURABAYA C.I.A											✓				✓										✓				Kode 177		
37.	Di Surabaya, anak-anak dilarang keras bermain dengan balon. Ensiklopedi: Dalam bahasa Surabaya balon berarti perempuan nakal.												✓				✓				✓									Kode 167		
38.	Di Surabaya kupu-kupu keluar dari sarangnya justru pada waktu malam hari. Night Buterfly City. Kota Kupu-kupu Malam.											✓					✓				✓									Kode 78		


No.	Wacana Plesetan	Aspek-aspek Kebahasaan												Fungsi Wacana Plesetan						Topik Wacana Plesetan										Kode Data	
		Ortografis	Fonologis							Morfologis		Semantis		KOM	HUM	KRI	KRE	EUF	EST	Mknn/ Mnmn	Olhrg	Phlwn	Prstts	Mnmn Sjrh	Sn	Krmnl	Kota	Kndrn	Bnk		
			SB	Per. B	Pen. B	Peny. B	KB	N	P	A	S	M	H																		
39.	CAPE SILVER (TANJUNG PERAK) Tanjung perak tepi laut, siapa suka boleh ikut, ini rambut, ini mulut, ini sikut, ini perut, di bawah perut... tanjung perak! Ternyata letak tanjung perak itu di bawah perut! (lho, bukannya yang bener itu di tepi laut???)											✓						✓													Kode 219
40.	Bali Pulau Dewata Doli “Pulau” Dewasa Bali Pulau Wisata Doli “Pulau” Wisma						✓												✓				✓								Kode 84
41.	LEBIH BAIK POLYGAMI DARIPADA DOLLYGAMI			✓															✓				✓								Kode 35
42.	Malu Bertanya Sesat di Jalan Di Surabaya, malu bertanya bias salah jajan						✓												✓				✓								Kode 16
43.	LONTONG BALAP SURABAYA The Real Surabaya Fast Food Makanan Cepat Saji Yang Paling Cepat											✓								✓											Kode 30
44.	TAHOO! TAHOO DI SURABAYA SANGAT BERVARIASI Ada tahoo campur, tahoo telur, tahoo tek, lontong tahoo, tahoo petis, tahoo isi, tahoo wa, tahoo susur, bali tahoo											✓								✓											Kode 235
45.	PERSEBUAYA SURABAYA Persatuan Sepak Bola Kota Buaya					✓													✓			✓									Kode 139
46.	THE SON OF DAWN Putra Sang Fajar Bung Karno Dari Surabaya untuk Indonesia								✓									✓				✓									Kode 174
47.	Jangankan Cuma melawan Belanda... Tentara Belanda ditambah Inggris pun, Kami arek-arek Suroboyo tidak akan mundur! Soerabaja 10 November 1945								✓				✓									✓									Kode 175
48.	Dollymart One stop sex shopping... The Biggest Sex Hypermarket In South East Asia Pusat Pelayanan Sex Terpadu Terbesar di Asean											✓						✓					✓								Kode 58
49.	BAN SEPUR – WONOKROMO SURABAYA Khusus Dewasa Maknin Malam Makin Rame Makin Panas											✓						✓					✓								Kode 146
50.	Soerabaja 1945 Insiden Hotel Oranje “Ternyata Bonek juga pahlawan” 19 september 1945 Belanda mengibarkan bendera merah putih biru di jalan Tunjungan hingga membuat bonek marah dan menyobeknya sehingga menjadi merah putih.								✓				✓										✓								Kode 12
51.	Djembatan Merah Sungguh gagah berpagar gedung indah Semua gara-gara bonek Di jembatan inilah tahun 1945 Jendral Inggris A. W. S. Mallaby tewas di tangan bonek hingga pecah Perang Surabaya, perang terdahsyat yang pernah dialami Inggris di Asia.								✓				✓										✓								Kode 95
52.	LOEDROEK MATI KETAWA CARA SURABAYA Ngombe jamu gelase bathok, uwonge lemu gak isok ndhodhok artinya minum jamu gelasnya batok, orangnya gemuk gak bias jongkok.								✓						✓										✓						Kode 205
53.	Korupssi Di dadaku Korupsi kebanggaanku				✓												✓									✓					Kode 217

No.	Wacana Plesetan	Aspek-aspek Kebahasaan												Fungsi Wacana Plesetan						Topik Wacana Plesetan												Kode Data
		Ortografis	Fonologis							Morfologis		Semantis		KOM	HUM	KRI	KRE	EUF	EST	Mknn/ Mmmn	Olhrg	Phlwn	Prstts	Mmmn Sjrh	Sn	Krmnl	Kota	Kndrn	Bnk			
			SB	Per. B	Pen. B	Peny. B	KB	N	P	A	S	M	H																			
54.	Surabaya Suroboyo Surabuaya kota buaya Kota biaya surabiaya Surabahaya kota bahaya Kota budaya surabudaya					✓								✓														✓			Kode 145	
55.	Be-Mo RAJA Jalanan Surabaya Aw <u>a</u> s, Jaga Jarak! Kami Sering Berhenti Tiba-tiba!!!							✓						✓														✓			Kode 114	
56.	Semua Manusia Bersaudara Semua Bonek Bersaudara Makan di warung gak bayar, naik angkot gak bayar, masuk stadion gak bayar kan semuanya saudara?							✓						✓															✓		Kode 124	

Keterangan Tabel:

Aspek-aspek Kebahasaan	Fungsi Wacana Plesetan	Topik Wacana Plesetan
SB : Substitusi Bunyi	KOM : Komunikatif	Mknn/ Mnmn : Makanan/ Minuman
Per. B : Permutasi Bunyi	HUM : Humor	Olhrg : Olahraga
Pen. B : Penambahan Bunyi	KRI : Kritik Sosial	Phlwn : Pahlawan
Peny. B : Penyisipan Bunyi	KRE : Kreatif	Prstts : Prostitusi
KB : Kemiripan Bunyi	EUF : Eufimisme	Mnmn Sjrh : Monumen Sejarah
N : Nama	EST : Estetis	Sn : Seni
P : Peribahasa		Krmnl : Kriminal
A : Akronim		Kota : Kota
S : Singkatan		Kndrn : Kendaraan
M : Metonimi		Bnk : Bonek
H : Homonimi		

Lampiran 3: Tabel Hasil Debriefing

No.	Wacana Plesetan	Aspek Kebahasaan	Fungsi Wacana Plesetan	Topik Wacana Plesetan	Debrifier	Keterangan
1.	 (kode 203)	Ortografis	Kreatif	Makanan	V	—
2.	GUDANG HARAM Ban Sepur – Wonokromo Surabaya (kode 10)	Substitusi Bunyi	Kreatif	Prostitusi	V	—
3.	AMAN TA? Tentu saja aman, buat ikan di sepanjang kalimas Brownies Kakus Sepanjang tepi sungai Kalimas Surabaya Buka pukul 06.00 WIB – 07.00 WIB Fresh From The Oven (kode 115)	Substitusi Bunyi	Kreatif	Makanan	V	—
4.	Sepurman Bonek The Real Sepurman (manusia kereta api) (kode 223)	Permutasi Bunyi	Kreatif	Olahraga	X	Menurut penulis termasuk dalam topik olahraga akan tetapi debriefer mengatakan bahwa termasuk dalam topik “bonek” karena antara olahraga dengan bonek memiliki perbedaan dalam maknanya.
		Permutasi Bunyi	Kreatif	Bonek		
5.	TAHANAN RUMAH PKK Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (Baju Seragam Suami2 Takut Istri) (kode 117)	Permutasi Bunyi	Kreatif	Kriminal	V	—

No.	Wacana Plesetan	Aspek Kebahasaan	Fungsi Wacana Plesetan	Topik Wacana Plesetan	Debrifier	Keterangan
6.	Patung Dolly berty Surabaya Terbesar se-asia tenggara (kode 45)	Penambahan Bunyi	Kreatif	Prostitusi	V	–
7.	Miss Universe x Surabaya (kode 81)	Penambahan Bunyi	Kreatif	Prostitusi	V	–
8.	Faceboonek Faceboonek membantu Anda terhubung dan berbagi dengan BONEK-BONEK dalam kehidupan Anda. (kode 184)	Penyisipan Bunyi	Kreatif	Olahraga	X	Menurut penulis termasuk dalam topik olahraga akan tetapi debriefer mengatakan bahwa termasuk dalam topik “bonek” karena antara olahraga dengan bonek memiliki perbedaan dalam maknanya.
		Penyisipan Bunyi	Kreatif	Bonek		
9.	Ind bonek sia From Surabaya for great Indonesia Dari Surabaya untuk Indonesia Raya (kode 157)	Penyisipan Bunyi	Kreatif	Olahraga	X	Menurut penulis termasuk dalam topik olahraga akan tetapi debriefer mengatakan bahwa termasuk dalam topik “bonek” karena antara olahraga dengan bonek memiliki perbedaan dalam maknanya.
		Penyisipan Bunyi	Kreatif	Bonek		
10.	Kencing aja bayar seribu rupiah SURABIAYA Di Surabaya gak ada yang gratis Semua butuh biaya di Surabiaya (kode 153)	Penyisipan Bunyi	Kreatif	Kota	V	–
11.	SUROCKBOYO SURABAYA The City Of Indonesian Rock Music (kode 232)	Penyisipan Bunyi	Kreatif	Kota	V	–
12.	SYUURABAYA memang benar-benar syuuur....(kode 234)	Penyisipan Bunyi	Kreatif	Kota	V	–

No.	Wacana Plesetan	Aspek Kebahasaan	Fungsi Wacana Plesetan	Topik Wacana Plesetan	Debrifier	Keterangan
13.	HOLLYWOOD Tempat orang Amerika main film BOLLYWOOD Tempat orang India main film DOLLYWOOD Tempat orang Surabaya.... “main” (kode 11)	Kemiripan Bunyi	Humor	Prostitusi	V	—
14.	The Legend Of Soccer Supporter James Bonek Bondho Nekat Dihormati Kawan Disegani Lawan (kode 140)	Kemiripan Bunyi	Estetis	Olahraga	X	Menurut penulis termasuk dalam topik olahraga akan tetapi debriefer mengatakan bahwa termasuk dalam topik “bonek” karena antara olahraga dengan bonek memiliki perbedaan dalam maknanya.
		Kemiripan Bunyi	Estetis	Bonek		
15.	Hotel JW MA’EROT Surabaya Big is beautiful (kode 13)	Nama	Kreatif	Prostitusi	V	—
16.	Witing tresno jalaran soko kuliner Yu Tumi Nasi rawon dan nasi pecel (kode 242)	Peribahasa	Kreatif	Makanan	V	—
17.	SURABAYA SURgA BuAYA (kode 20)	Akronim	Kreatif	Kota	V	—
18.	RALLY PARIS – DAKAR P antai RI a Surabaya – D Ana KAR ya (kode 89)	Akronim	Kreatif	Prostitusi	V	—
19.	UGD 24 JAM Unit G airah D arurat All Open Hours in Surabaya (kode 69)	Singkatan	Kreatif	Prostitusi	V	—

No.	Wacana Plesetan	Aspek Kebahasaan	Fungsi Wacana Plesetan	Topik Wacana Plesetan	Debrifier	Keterangan
20.	I LOVE SBY (Surabaya, maksudnya) (kode 158)	Singkatan	Kreatif	Kota	V	—
21.	KFC Kenjeran's Fuck in Car "Mobil Bergoyang" -Kenjeran Tengah Malam- (kode 204)	Singkatan	Kreatif	Prostitusi	V	—
22.	Minuman Bebas Alkohol ES LEGEN ZERO Kualitas Internasional 100% Legen 0% Alkohol (kode 83)	Metonimi	Kreatif	Minuman	V	—
23.	DOLLY' DONUTS Roti Berlubang Paling Terkenal di Surabaya Bias dimakan di tempat atau dibawa keluar (kode 183)	Metonimi	Kreatif	Prostitusi	V	—
24.	TUBRUCK COFFEE Kopi Tubruk Suroboyo Kopi tubruk kopi susu kopi pahit kopi jahe (kode 61)	Metonimi	Kreatif	Minuman	V	—
25.	Balonku Ada Lima Rupa-rupa Warnanya Di Surabaya Balon Tidak Cuma Lima Tetapi Lima Ribu Lebih Ensiklopedi: Balon dalam bahasa Suroboyo berarti wanita nakal (kode 22)	Homonimi	Eufimisme	Prostitusi	V	—

No.	Wacana Plesetan	Aspek Kebahasaan	Fungsi Wacana Plesetan	Topik Wacana Plesetan	Debrifier	Keterangan
26.	Pernah pergi ke Bali? Wah, berkali-kali Pernah main ke Doli? Yaa, beberapa kali Pernah ziarah wali? Ehm... lain kali Hidup di dunia Cuma sekali, mas Sekali-kali pergi ziarah wali jangan Cuma ke Bali, atau ke Doli. (kode 111)	Kemiripan Bunyi	Komunikatif	Prostitusi	V	—
27.	Menculik Miyabi Miyati (produk luar? Nggak, ah! Ayo kita cintai produk dalam negeri) (kode 151)	Metonimi	Humor	Seni	V	—
28.	Pacaran wis suwe NGENNESS Ditinggal rabi Merana!!! Pacaran sudah lama ditinggal kawin (kode 194)	Metonimi	Humor	Minuman	V	—
29.	KAMPOONG LEAGUE LIGA ANTAR KAMPUNG Menang belum tentu, tawuran sudah pasti (kode 201)	Metonimi	Humor	Olahraga	V	—
30.	Kalo batik sudah dipatenkan menjadi budaya bangsa Indonesia. Lalu kapan korupsi dipatenkan jadi budaya bangsa kita, ya? (kode 239)	Nama	Kritik Sosial	Seni	V	—

No.	Wacana Plesetan	Aspek Kebahasaan	Fungsi Wacana Plesetan	Topik Wacana Plesetan	Debrifier	Keterangan
31.	DTC DOLLY TRADE CENTER Pusat Jual Beli/ Tukar Tambah “anu” Baru & Bekas Terlengkap dan Terbesar se-Asia Tenggara (kode 15)	Metonimi	Kreatif	Prostitusi	V	—
32.	PLANET DOLLYWOOD SURABAYA (kode 19)	Metonimi	Kreatif	Prostitusi	V	—
33.	JAN. COK LUGAS & TEGAS Makian dan umpatan khas suroboyoan Asli dari kota surabaya (kode 163)	Metonimi	Kreatif	Makanan	V	—
34.	A+W Asli Wonokromo ALL PENYETAN FOOD Tempe penyet, tahu penyet, telur penyet, terong penyet, ikan penyet (kode 8)	Metonimi	Kreatif	Makanan	V	—
35.	BASMAN LEGENDS OF THE LUDRUK LEGENDA LUDRUK SURABAYA (kode 168)	Metonimi	Kreatif	Seni	V	—
36.	CAKCUK INDONESIA ASLI UNITED STATES OF SURABAYA C.I.A (kode 177)	Metonimi	Kreatif	Kota	V	—

No.	Wacana Plesetan	Aspek Kebahasaan	Fungsi Wacana Plesetan	Topik Wacana Plesetan	Debrifier	Keterangan
37.	Di Surabaya, anak-anak dilarang keras bermain dengan <u>balon</u> . Ensiklopedi: dalam bahasa Surabaya balon berarti perempuan nakal. (kode 167)	Homonimi	Eufimisme	Prostitusi	V	—
38.	Di Surabaya kupu-kupu keluar dari sarangnya justru pada waktu malam hari. Night Butterfly City. Kota Kupu-kupu Malam. (kode 78)	Metonimi	Eufimisme	Prostitusi	V	—
39.	CAPE SILVER (TANJUNG PERAK) Tanjung perak tepi laut, siapa suka boleh ikut, ini rambut, ini mulut, ini sikut, ini perut, di bawah perut... tanjung perak! Ternyata letak tanjung perak itu di bawah perut! (lho, bukannya yang bener itu di tepi laut???) (kode 219)	Metonimi	Eufimisme	Kota	V	—
40.	Bali Pulau Dewata Doli “Pulau” Dewasa Bali Pulau Wisata Doli “Pulau” Wisma (kode 84)	Kemiripan Bunyi	Estetis	Prostitusi	V	—
41.	LEBIH BAIK POLYGAMI DARIPADA DOLLYGAMI (kode 35)	Permutasi Bunyi	Estetis	Prostitusi	V	—

No.	Wacana Plesetan	Aspek Kebahasaan	Fungsi Wacana Plesetan	Topik Wacana Plesetan	Debrifier	Keterangan
42.	Malu Bertanya Sesat di Jalan Di Surabaya, malu bertanya bisa salah jajan (kode 16)	Kemiripan Bunyi	Estetis	Prostitusi	V	—
43.	LONTONG BALAP SURABAYA The Real Surabaya Fast Food Makanan Cepat Saji Yang Paling Cepat (kode 30)	Metonimi	Kreatif	Makanan	V	—
44.	TAHOO! Tahoo di Surabaya sangat bervariasi. Ada tahoo campur, tahoo telur, tahoo tek, lontong tahoo, tahoo petis, tahoo isi, tahoo wa, tahoo susur, bali tahoo. (kode 235)	Metonimi	Kreatif	Makanan	V	—
45.	PERSEBUAYA SURABAYA Persatuan Sepak Bola Kota Buaya (kode 139)	Penyisipan Bunyi	Kreatif	Olahraga	V	—
46.	The Son of The Dawn Putra Sang Fajar Bung Karno Dari Surabaya untuk Indonesia (kode 174)	Nama	Eufimisme	Pahlawan	V	—
47.	Jangankan Cuma melawan Belanda... Tentara Belanda ditambah Inggris pun, kami arek-arek Suroboyo tidak akan mundur! Soerabaja 10 November 1945 (kode 174)	Nama	Komunikatif	Pahlawan	V	—


No.	Wacana Plesetan	Aspek Kebahasaan	Fungsi Wacana Plesetan	Topik Wacana Plesetan	Debrifier	Keterangan
48.	Dollymart one stop sex shopping... The Biggest Sex Hypermarket In South East Asia Pusat Pelayanan Sex Terpadu Terbesar di ASEAN (kode 58)	Metonimi	Kreatif	Prostitusi	V	—
49.	Ban Sepur – Wonokromo Surabaya Khusus Dewasa Makin Malam Makin Rame Makin Panas (kode 146)	Metonimi	Kreatif	Prostitusi	V	—
50.	Soerabaja 1945 Insiden Hotel Oranje “Ternyata Bonek Juga Pahlawan” 19 September 1945 Belanda mengibarkan bendera merah putih biru di jalan Tunjungan hingga membuat bonek marah dan menyobeknya sehingga menjadi merah putih. (kode 12)	Nama	Komunikatif	Monumen Sejarah	V	—
51.	Djemabatan Merah Sungguh gagah berpagar gedung indah Semua gara-gara bonek Di jembatan inilah tahun 1945 Jenderal Inggris A. W. S Mallaby tewas di tangan bonek hingga pecah Perang Surabaya, perang terdahsyat yang pernah dialami Inggris di Asia. (kode 95)	Nama	Komunikatif	Monumen Sejarah	V	—


No.	Wacana Plesetan	Aspek Kebahasaan	Fungsi Wacana Plesetan	Topik Wacana Plesetan	Debrifier	Keterangan
52.	LOEDROEK Mati ketawa cara Surabaya “ngombe jamu gelase bathok, uwonge lemu gak isok ndhodhok” artinya “minum jamu gelasnya batok, orangnya gemuk gak bias jongkok”. (kode 205)	Nama	Humor	Seni	V	—
53.	KORUPSSI Di dadaku korupsi kebanggaanku “kalo terus begini, kapan bisa juara asia” (apalagi jadi juara dunia...) (kode 217)	Penambahan Bunyi	Kririk Sosial	Kriminal	V	—
54.	Surabaya Suroboy Surabuaya kota buaya Kota biaya surabiaya Surabahaya kota bahaya Kota budaya surabudaya (kode 145)	Penyisipan Bunyi	Komunikatif	Kota	V	—
55.	Be-Mo Raja Jalanan Surabaya Awat, Jaga Jarak! Kami Sering Berhenti Tiba-tiba!!! (kode 114)	Nama	Komunikatif	Kendaraan	V	—
56.	Semua Manusia Bersaudara Semua Bonek Bersaudara Makan di warung gak bayar, naik angkot gak bayar, masuk stadion gak bayar kan semuanya saudara?	Nama	Komunikatif	Olahraga	X	Menurut penulis termasuk dalam topik olahraga akan tetapi debriefer mengatakan bahwa termasuk dalam topik “bonek” karena antara olahraga dengan bonek memiliki perbedaan dalam maknanya.
		Nama	Komunikatif	Bonek		

Keterangan:

V = hasil analisis sama dengan masukan dari *debriefier*

X = hasil analisis berbeda dengan masukan dari *debriefier*

 Hasil analisis penulis

 Hasil analisis sejawat

Lampiran 4: Gambar Desain Kaos Oblong Produk *Cak Cuk*



GUDANG HARAM



**BAN SEPUR - WONOKROMO
SURABAYA**



TENTU SAJA AMAN, BUAT IKAN DI SEPANJANG KALIMAS
BROWNIES KAKUS

Sepanjang tepi sungai Kalimas Surabaya
Buka pukul 06.00 WIB - 07.00 WIB
FRESH FROM THE OVEN



BONEK THE REAL SEPURMAN
(manusia kereta api)



(Baju Seragam **Suami**² Takut **Istri**)





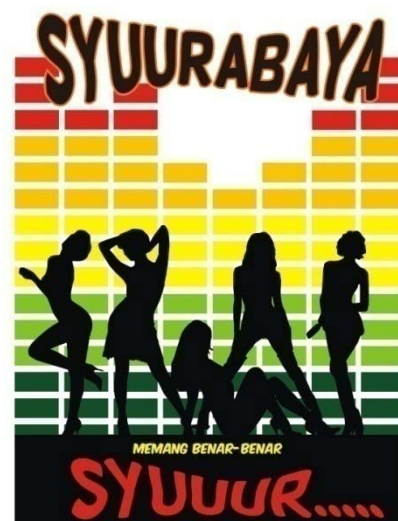
Indboneksia
from Surabaya for Great Indonesia
Dari Surabaya untuk Indonesia Raya



Tali duk tali layangan, Nyowo situk ilang-ilangan
"karena kita adalah bangsa besar, bangsa pejuang
pantang dihina pihak lain ataupun negara lain!"



Di Surabaya gak ada yang gratis
Semua butuh biaya di Surabiaya





Hotel JW MA'EROT
SURABAYA



THE LEGEND OF SOCCER SUPPORTER
JAMES BONEK



*Bondho Nekat
Dihormati Kawan Disegani Lawan*

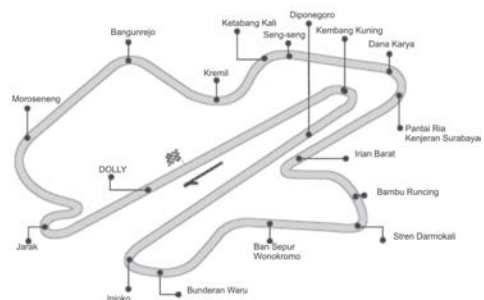
witing trisno jalaran soko kuliner

Yu Tumi

nasi rawon dan nasi pecel

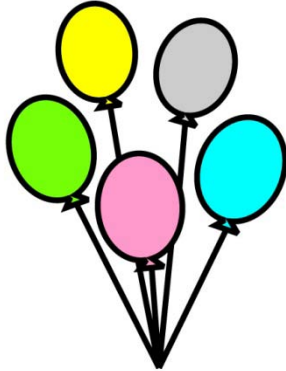
Yu Tumi, Mbak Tumi, Ning Tumi, Lik Tumi, Dhe Tumi, Mbok Tumi, Mak Tumi, Mbah Tumi, atau apapun sebutanmu, yang jelas karena rawon dan pecelmu, You to me are everything, lah!

RALLY PARIS - DAKAR
Pantai RIa Surabaya - DAna KARya



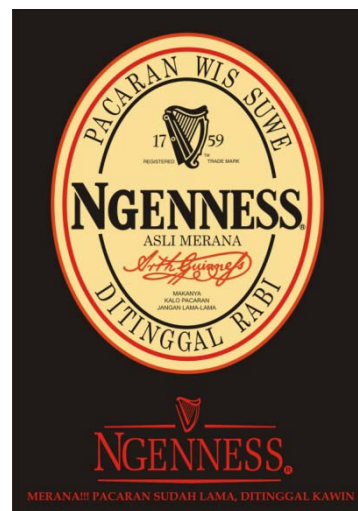
ETAPE I : PANTAI RIA KENJERAN - IRIAN BARAT - BAMBU RUNCING - STREN DAMICKALI
ETAPE II : BANT SEPUR WONOKROMO - BUNDERAN WARU - INJOKO - DIPONEGORO
ETAPE III : KEMBANG KUNING - DOLLY - JARAK - MOROSENG
ETAPE IV : BANGUNREJO - KREBAL - KETABANG KALI - SENG-SENG - DANA KARYA

BALONKU ADA LIMA RUPA-RUPA WARNANYA



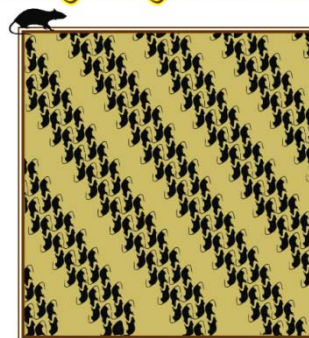
DI SURABAYA **BALON** TIDAK CUMA LIMA
TETAPI LIMA RIBU LEBIH

ENSIKLOPEDI: BALON DALAM BAHASA SUROBOYO BERARTI WANITA NAKAL



LIGA ANTAR KAMPUNG
menang belum tentu, tawuran sudah pasti

kalo batik sudah dipatenkan menjadi
budaya bangsa indonesia



www.prihatin.com

lalu kapan korupsi dipatenkan
jadi budaya bangsa kita, ya?



Pusat Jual Beli/Tukar Tambah "anu" Baru & Bekas
Terlengkap dan Terbesar se-Asia Tenggara

BERGARANSI



SURABAYA



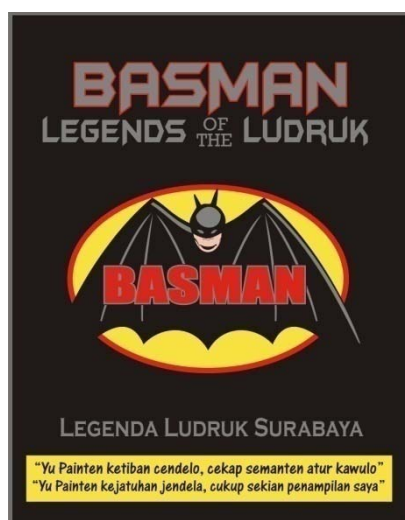
JAN. COK

makan **dan** **umpatan khas** suroboyoan
asli dari kota buaya



Asli Wonokromo
ALL PENYETAN FOOD

tempe penyet, tahu penyet, telur penyet
terong penyet, ikan pe penyet...



C.I.A.

CAKUK INDONESIA ASLI



TAHOO DI **SURABAYA** SANGAT BERVARIASI
 ADA TAHOO CAMPUR, TAHOO TELOR, TAHOO TEK, LONTONG TAHOO
 TAHOO PETIS, TAHOO ISI, TAHOO WA, TAHOO SUSUR, BALI TAHOO



THE SON OF THE DAWN
putra sang fajar



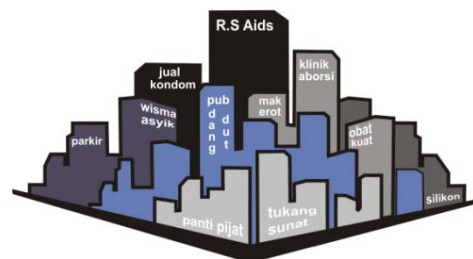
dari Surabaya untuk Indonesia

JANGANKAN CUMA MELAWAN BELANDA...
 TENTARA BELANDA DITAMBAH INGGRIS PUN,
 KAMI **AREK-AREK SUROBOYO**
 TIDAK AKAN MUNDUR!



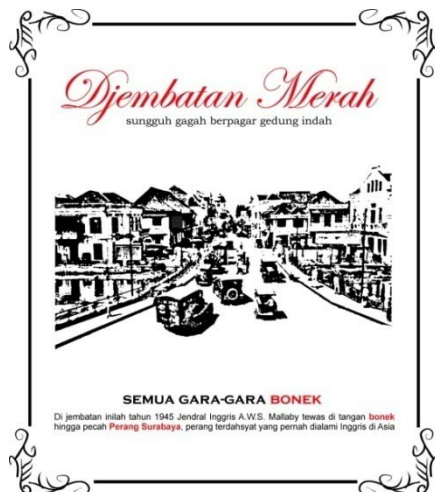
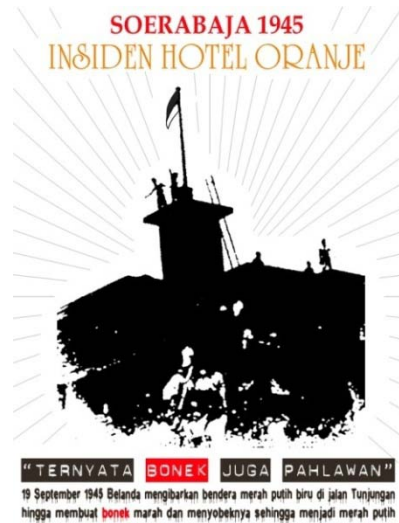
d* dollymart

One stop sex shopping...



THE BIGGEST SEX HYPERMARKET
 IN SOUTH EAST ASIA

Pusat Pelayanan Sex Terpadu Terbesar di Asean



Be-Mo RAJA Jalanan Surabaya



**Awas, Jaga Jarak !
Kami Sering Berhenti Tiba-tiba !!!**

Lyn C : Kr. Menjangan - Blauran - Demak	Lyn O : Tambak Wedi - Karmen - Keputih
Lyn D : Joyoboyo - Pasar Turi - Sidorame	Lyn P : Joyoboyo - Karmen - Kenjeran
Lyn E : Karmen - Pemuda - Manukan	Lyn Q : Jemb. Merah - Kupang - Bratang
Lyn F : Joyoboyo - Gubeng - Endrosono	Lyn R : Petekan - Kapasan - Kenjeran
Lyn G : Joyoboyo - Kr. Piliang - Sepanjang	Lyn S : Joyoboyo - Bratang - Kenjeran
Lyn H : Pasar Wonokromo - Pagedangan	Lyn T : Joyoboyo - Kupang - Sawahan
Lyn I : Kupang - Manukan - Benowo	Lyn U : Joyoboyo - Wonokromo - Rungkut
Lyn J : Joyoboyo - Kupang - Kalianak	Lyn V : Joyoboyo - THR - Tambak Rejo
Lyn K : Ujung Baru - Petekan - Psr. Loak	Lyn W : Karmen - Tegalsari - Dk. Kupang
Lyn L : Ujung Baru - Sasak - Karmen	Lyn X : Joyoboyo - Pab. Paku - Gedongan
Lyn M : Joyoboyo - Undaan - Petekan	Lyn Y : Joyoboyo - Kupang - Demak
Lyn N : Bratang - Menur - Petekan	Lyn Z : Petekan - Jemb. Merah - Benowo

SEMUA MANUSIA BERSAUDARA



SEMUA BONEK BERSAUDARA

**makan di warung gak bayar, naik angkot gak bayar, masuk stadion gak bayar
kan semuanya saudara?**